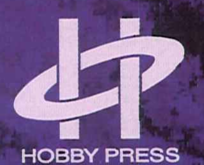
Año IX - Nº 91 - 450 Ptas. - 2,70 €
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS
de videojuegos para consolas
PLAYSTATION 2
Así será la consola del siglo XXI
¡¡ROMPEDORES!!
Final Fantasy VIII
Blue Stinger
Silent Hill
Smash Bros.
00091
8 424094 810017
NOVEDADES
Ridge Racer 4
Hard Edge
Castlevania
SF Alpha 3
Mario Party
Concurso
REGALAMOS
50 JUEGOS
METAL GEAR
EN CASTELLANO
El mejor juego en la historia de PlayStation
METAL GEAR SOLID
Y además... ¡¡GUÍA PRÁCTICA PARA COMPLETAR EL JUEGO!!



HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de sección: Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaría de Redacción:
Ana María Torremocha
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente, David García, Sergio Herrera
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales:
Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera
PUBLICIDAD.
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot,
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4°. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena,
E-mail:jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4°. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2° A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCION.
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99
Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES.
Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

Sumario

Número 91 - Abril 1999

Editorial

Entre el presente y el futuro.

Resulta paradójico que en este número de nuestra revista coincidan dos magníficas novedades que pertenecen a generaciones diferentes. Mientras Sony presenta en Japón la que será su nueva consola para los próximos años, a nuestro país llega el que hasta el momento es sin duda el mejor juego en la historia de PlayStation, «Metal Gear Solid». Ambos lanzamientos, el del juego y el de la máquina, representan sin duda el presente y el futuro de sector, y nos muestran el magnífico panorama que se abre ante nuestros ojos.

El mensaje de Sony parece claro: esto no hay quien lo pare. Lejos de anclarse en políticas obsoletas que exprimían una consola al máximo hasta lanzar la siguiente, Sony apuesta por presentar su siguiente proyecto cuando su consola actual se encuentra en plena madurez. Y lo hace con evidente astucia y respeto hacia los usuarios, apostando por una compatibilidad que asegura grandes juegos para PlayStation durante mucho tiempo.

Pero es que además, este número que tenéis ahora en vuestras manos también recoge el presente y el futuro de las otras dos grandes compañías del sector. Por un lado, Sega nos demuestra mes a mes que el futuro, a corto plazo esta vez, de su consola es muy serio, y que empieza a ofrecer juegos extraordinarios, propios de la nueva era que se aproxima. Mientras, Nintendo ya ha confirmado por fin que el proyecto de su nueva máquina no es ninguna quimera, sin que por ello deje de cuidar el catálogo de lanzamientos para N64, que se presenta apasionante de cara a los próximos meses.

Estamos viviendo la confluencia de dos épocas diferentes, dos generaciones distintas que tienen un denominador común, el entretenimiento a través de unas máquinas creadas para divertir. Y lo estamos haciendo sin traumas, sin vencedores ni vencidos, sin consolas dejadas de la mano de Dios y con proyectos serios y adecuados a los gustos de los usuarios. No se puede pedir más.

EL SENSOR

De compras por Akihabara

El viaje que hicimos con Sony a Tokio nos permitió darnos una vuelta por una de las mecas del videojuego mundial: Akihabara, el distrito donde existe la mayor concentración de tiendas de electrónica y videojuegos.

Aquello es otro mundo, y pronto tuvimos ocasión de comprobarlo: mientras íbamos en el metro se sentó al lado nuestro un hombre de unos 40 años que iba leyendo una guía de «Final Fantasy VIII», algo casi impensable aquí.

El paisaje de Akihabara lo forman decenas de luminosos de neón, tiendas con estanterías repletas de juegos y expositores en plena calle donde se pueden probar las últimas novedades. «Power Stone» y «Silent Hill» (éste se ponía a la venta al día siguiente) eran los títulos que más gente congregaban en torno a los televisores.

Uno de nuestros principales objetivos era hacernos con un «Final Fantasy VIII, pero en todos los lugares en los que entrábamos nos daba la bienvenida el fatídico cartel de "Sold Out" (agotado). El juego de Square está arrasando en Japón, pero por suerte un último intento desesperado en una pequeña tienda nos permitió hacernos con él y volver al hotel con una sonrisa así de grande y la sensación de ser unos privilegiados por haber estado allí. ¡Arigato, Sony!

«Silent Hill» era el juego más esperado cuando estuvimos en Akihabara.

Gente de cualquier edad se detiene para probar las últimas novedades.

Arriba, los carteles de "Sold out" hacían casi imposible conseguir un «Final Fantasy VIII». Abajo, una estantería repleta de juegos para Nintendo 64.

MOLA

• **PlayStation, que sube como la espuma. 1.300.000 ya vendidas. ¿Hasta dónde?**
Hasta en la sopa, como Sony siga haciéndolo tan bien.

• **Y mucho, que hayáis ampliado vuestra web. Gracias.**
Gracias a tí, ¡pedazo de internauta!

• **«Perfect Dark».**
¿Todavía no ha salido y ya te ha dejado sin palabras?

• **«Metal Gear Solid» traducido y doblado.**
Y comprado, y jugado, y alucinado, y...(mejor no seguimos).

• **La pegatina que regalasteis de «Bichos». Nunca la quitaré.**
Quedaba mona la consola, ¿verdad?.

• **Los títulos que se avecinan para Nintendo 64: «Castlevania», «Shadowman», «Banjo-Tooie», «Perfect Dark»...y muchos más.**
¿Y de pelas cómo andas? Porque vas a tener un problema.

• **Que Hobby Consolas exista.**
Piensas, luego existimos.

• **La competición entre Sony y Nintendo, que hace subir cada vez más la calidad del mercado consolero.**
Vamos a acordarnos de Dreamcast, que si no Sega se nos enfada.

• **La idea de «Viva Football».**
Sí que está bien eso de poder jugar cualquier mundial, sí.

• **La pinta que tiene el «Power Stone» para Dreamcast. Se nota que Capcom es el rey de los arcades de lucha.**
No es por darte envidia, pero nos lo hemos traído de Japón.

• **El impactante «WCW/nWO». Me ha impresionado su calidad.**
Es de lo mejorcito que se hemos visto en wrestling.

Llegan las figuras de «Metal Gear»

¿Recordáis que en "El Sensor" del número pasado os enseñábamos unas figuras de «Metal Gear Solid» que estaban a la venta en Estados Unidos? Bueno, pues dejad de sentiros infelices por no ser ciudadanos americanos: también las vais a poder comprar aquí a un precio cercano a las 5.000 pelas cada una (son ocho en total).

Nosotros las hemos recibido "de gratis" en la redacción, y son tan bonitas que se han convertido en el pasatiempo ideal para cuando decidimos descansar del videojuego.

Los + vendidos (España)

1	*ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)*
2	*BICHOS (PSX)*
3	*FIFA '99 (PSX)*
4	*HERCULES (PLATINUM, PSX)*
5	*RESIDENT EVIL (PLATINUM, PSX)*
6	*GRAN TURISMO (PSX)*
7	*CRASH BANDICOOT (Platinum, PSX)*
8	*ROGUE SQUADRON (N64)*
9	*SOUL BLADE (PLATINUM, PSX)*
10	*ABE´S ODDYSEE (PLATINUM, PSX)*

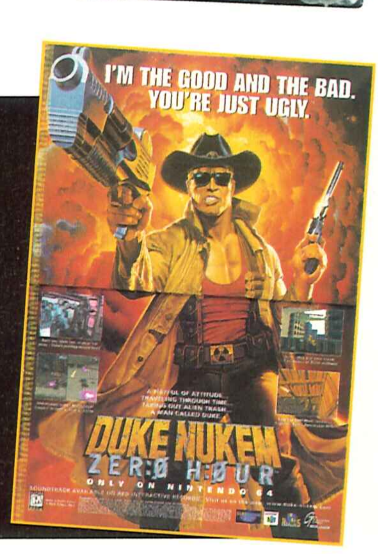
(Datos proporcionados por Centro Mail)

Los + vendidos (Japón)

1	*MONSTER FARM 2 (PSX)*
2	*FINAL FANTASY VIII (PSX)*
3	*POWER STONE (DREAMCAST)*
4	*POP'N'MUSIC (PSX)*
5	*WORLD NEVERLAND 2 (PSX)*
6	*NINT. ALL-STAR SMASH BROS. (N64)*
7	*POP'N'MUSIC (DREAMCAST)*
8	*DRAGON QUEST MONSTERS (GB COLOR)*
9	*FAVORITE DEAR (PSX)*
10	*BAKUMATSU ROMAN (PSX)*

La publi del mes

El gran provocador ha vuelto. Duke Nukem está a punto de estrenar aventura en Nintendo 64, y lo celebra poniéndose más chulo que nunca en las revistas estadounidenses. Nada de lemas comerciales ni frases ocurrentes. Se descuelga diciendo "Yo soy el bueno y el malo. Tú sólo eres el feo", y se queda tan ancho. ¡Tendrá cara el tío! Y lo peor es que en el fondo nos mola que nos insulte y que sea tan macarra. Si no, no sería Duke Nukem.



Un año A TODA VELOCIDAD

Siempre se dice que el tiempo vuela, y más todavía si va montado en uno de los bólidos de «Ridge Racer Type 4». Estas imágenes que veis pertenecen a un precioso calendario del juego que ha elaborado Namco, y pueden ser vuestras si entráis en su página web (www.namco.co.jp) y os las bajáis a vuestro ordenador. Evidentemente no vienen las fiestas españolas, pero merece la pena tenerlo sólo por admirar su belleza.

NI FU NI FA

• Que no regaléis demasiadas cosas sobre la Nintendo 64, y sí de la chapucera pero exitosa PlayStation.

Casi todos los regalos de la gran N se los dejamos a nuestra hermana Nintendo Acción.

• ¿Queda alguien en la redacción de los que originariamente comenzaron?

Quedan la ilusión y las ganas de hacerlo cada vez mejor. Esas no cambian nunca.

• Que en el «All Star Tennis'99» no estén Arantxa y Corretja.

¿Y Moyá? ¿dónde está Moyá?

• Nell McAndrew. ¡Donde estemos las tías tangibles y no las de ensueño!

Dí que sí, guapetona. Por cierto, ¿estudias o trabajas?

• El «Kensei». Parecía mejor.

Educado, de buena familia, colegio de pago, y luego mira cómo nos sale.

• Lo corto que es «Metal Gear Solid». Podrían haber añadido unas cuantas fases más.

¡Qué desparrame! No queremos ni imaginárnoslo.

• La "Pocket Station" de Sony. No me convence de que sea algo que dé mucho juego.

Pues en Japón sí que deben estar convencidos, porque no quedaba ni una.

• Las compañías que se repiten mucho sacando secuelas de buenos videojuegos.

Peor es cuando nos castigan con segundas partes de los malos, ¿no?

• No saber quiénes son los «Lemmings» esos (llegué tarde a Hobby Consolas para saberlo).

Algún día, con tiempo y un cafecito, nos sentaremos a explicártelo.

• Que aún no haya conseguido una cita formal con Laura. Ni siquiera recuerda lo del otro sábado (la pillé contentilla).

Suponemos que estás hablando de Laura Croft. ¿Si no a qué viene publicar esto?

EL SENSOR

La censura triunfa en Francia

Algunos de los mejores juegos de los últimos tiempos, entre ellos «Resident Evil 2», «Unreal», «Wild 9» o «Carmageddon 2», han sido retirados del comercio en nuestro país vecino. ¿El motivo? Su "perjudicial" efecto sobre los niños "en un momento en que la violencia juvenil crece sin precedentes", según los portavoces de la asociación "Familias de Francia".

¿Habrán oído estos adalides de la moral hablar de una cosa que se llama recomendación por edades? A este paso vamos a tener a jóvenes franceses cruzando clandestinamente nuestras fronteras para hacerse con los juegos, igual que en su día los españolitos iban a Perpignan a ver películas subidas de tono. ¡Esperamos que no cunda el ejemplo dentro de nuestras fronteras!

NO MOLA

• **La pegatina de «Bichos» para PlayStation, con un título como «Metal Gear» a punto de llegar.**

Oye, que también tenemos carpetas. ¿Ves como si nos apretamos un poquito cabemos todos?

• **Que digáis que «Sega Rally 2» es el mejor juego de coches para consola. He jugado a la recreativa y es pésima.**

Un consejo: la próxima vez que la pruebes, hazlo con los ojos abiertos.

• **Que hay personas que dicen que «FIFA'99» es mejor que «ISS Pro'98», cuando éste último es muy superior y con diferencia.**

Sobre gustos no hay nada escrito, y menos si hablamos de fútbol.

• **Que en el «V-Rally» para PSX el coche da vueltas media hora nada más tocar un bache.**

Tranquilo, que lo están solucionando para la segunda parte. Pasa unas páginas para enterarte.

• **Que oigas hablar de juegos como «Tomorrow never dies» y luego no se sepa nada más de él.**

Hombre, por eso el protagonista es un agente secreto.

• **Las incompatibilidades de imagen europea y americana. ¡Mis consolas no sirven en Venezuela!**

Esta si que es "chévere". ¿Y Carlos Hugo que piensa de la "vaina"?

• **Que digáis que un juego de lucha por estar en 2D ya es malo, cuando son más divertidos que los de 3D.**

¿Nosotros hemos dicho eso? ¿No lo habrás leído en el Diez Minutos?

• **Que Dreamcast no salga más pronto.**

Ya casi nos conformamos con saber una fecha concreta.

• **Ver las primeras imágenes de «FFVIII», quedar alucinado, y saber lo que me queda para disfrutarlo.**

Pues cuando le eches un vistazo a lo que llevamos en este número...

• **¡Yo también quiero una PSX azul marino!**

¡Y nosotros una PSX2, sea del color que sea!

• **Que la portada del número 90 sea sobre un juego de coches. Volvéis a demostrar que no sabéis salir de lo mismo.**

Efectivamente, seguimos insistiendo en dársela a los mejores juegos.

• **Que Javier Abad, el mito de Nintendo Acción, comente juegos de PlayStation. ¡Un sacrilegio imperdonable!**

Tenías que haber visto la cara que puso cuando le explicamos que funciona con CD-ROM.

«Metal Gear» arrasa en Gran Bretaña

La puesta a la venta de uno de los títulos más esperados de la historia de los videojuegos ha generado una auténtica fiebre en Gran Bretaña. Sólo en la primera semana se vendieron más de 90.000 unidades del juego, lo que colocó al título de Konami en el número uno absoluto de todas las listas de ventas del país. Además, «Metal Gear» ha batido el récord de ventas en una semana que ostentaba «Resident Evil 2», y en su segunda semana sólo ha sido superado por «Zelda 64».

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	METAL GEAR SOLID (PSX)
2	A BUG´S LIFE (PSX)
3	ROGUE SQUADRON (N64)
4	FIFA '99 (PSX, N64)
5	GRAND THEFT AUTO (PLATINUM, PSX)
6	PREMIER MANAGER '99 (PSX)
7	ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)
8	TOMB RAIDER (PLATINUM, PSX)
9	TOMB RAIDER III (PSX)
10	RESIDENT EVIL 2 (PSX)

Han colaborado en este Sensor:
Escurrillaga, Enrique Riobóo, Angel Montalvo, Narcís Sans, "Aipin", Arturo Goberna, Carlos Gómez, Israel Pinilla, Manzano, Juan José García, Juan Kar, "SAAD.N", Raúl Jiménez, Pablo de Carlos, Eduardo Paniagua, Javier Valdivia, David Martínez y Joaquín Sotelo.

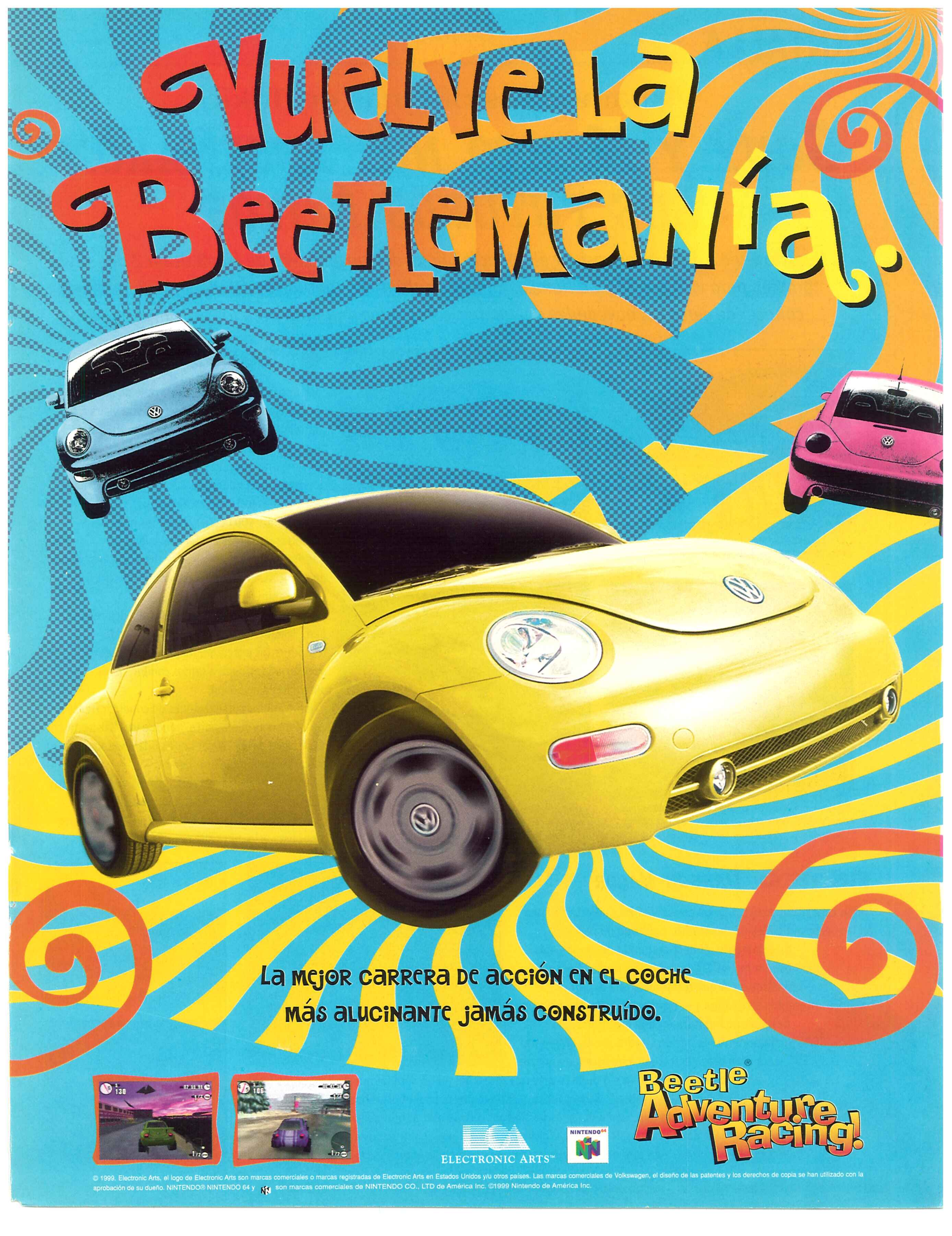
SUBEN

Sony, por revolucionar el mundo del videojuego con su anuncio de PlayStation 2.

Dreamcast, que sigue mostrando juegos impresionantes. «Blue Stinger» ha sido el último ejemplo.

GTi, por tenernos en ascuas con títulos como «Driver» o «Duke Nukem Zero Hour». ¿Cuándo llegarán?

Sony, por no haber dado todavía una fecha de lanzamiento en España de «Final Fantasy VIII». ¡Lo queremos ya!



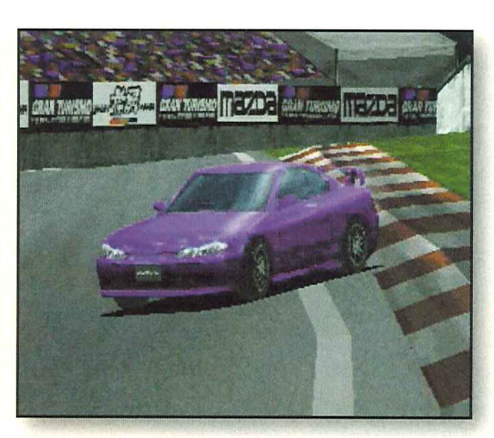
Vuelve la Beetlemanía.
La mejor carrera de acción en el coche
más alucinante jamás construído.
ELECTRONIC ARTS™
NINTENDO64
Beetle® Adventure Racing!

Visitamos sus oficinas en Tokio

SONY Y NAMCO NOS ENSEÑARON SUS FUTUROS ÉXITOS

Nuestro viaje a Japón para asistir al anuncio oficial del lanzamiento de PlayStation 2 nos sirvió también para visitar a SCE y a Namco. En estos auténticos santuarios del videojuego pudimos conocer de cerca las novedades que ambas compañías preparan para los próximos meses.

Tras la presentación, Yamauchi accedió a que le fotografiásemos al volante de su flamante deportivo.



En esta segunda parte, el número de vehículos subirá hasta los 400. Entre ellos encontraremos más modelos europeos, como el Volkswagen Golf de la imagen.

«Gran Turismo 2» incluirá una opción para activar el daño en los coches, pero afectará solamente a las condiciones de conducción, no a la carrocería.

SONY GRAN TURISMO 2

Kazunori Yamauchi, cabeza visible de Polyphony Digital, ejerció de anfitrión en nuestra visita a su cuartel general, y en una sesión de preguntas y respuestas nos habló de esta segunda parte.

Las mejoras se centrarán en tres puntos : la sensación de conducción, la inteligencia artificial de los rivales y el sistema de menús.

Habrá unos 400 coches, entre los que encontraremos más modelos europeos y americanos, y también nos confirmó que problemas de licencias impedirán que Ferrari, Porsche y Lamborghini estén presentes.

Los 20 circuitos se basarán en trazados reales, pero Yamauchi aclaró que no han querido reproducirlos exactamente porque a veces es necesario introducir algunos cambios para potenciar la diversión.

Habrá además 60 exámenes de conducir frente a los 24 de la primera parte, aunque van a introducir un sistema de ayuda para que podamos seguir adelante aunque no aprobemos.

Aunque en las últimas semanas los 40 integrantes de este equipo estuvieron muy ocupados en la realización de la demo para PlayStation 2, esperan tener lista esta maravilla para finales de junio.

namco DRAGON VALOR

Bajo este título se esconde un atractivo RPG que está todavía en las etapas iniciales de desarrollo, pero que ha pasado directamente a nuestra agenda de juegos más esperados. «Dragon Valor» será una aventura fantástica en la que tendremos que explorar diferentes territorios y enfrentarnos en cada uno a un dragón que habitará en una mazmorra. El componente de acción vendrá acompañado de una gran carga estratégica en forma de puzzles y misterios a resolver, pero sin duda lo más novedoso del juego será lo que sus creadores han denominado "heredity system". Se trata de un sistema por el cual el protagonista podrá rescatar a una chica y casarse con ella. Como después pasaremos a controlar al hijo de la feliz pareja, el desarrollo cambiará dependiendo de la novia elegida. Si todo sigue una línea así de original, «Dragon Valor» puede convertirse en uno de los títulos más importantes que veamos este año.

Ape Scape

La nota simpática de la visita la puso este original juego, que parte de un objetivo muy simple: capturar los monos que hay repartidos por unos escenarios en 3D.

Su nota más característica va a ser el sistema de control, porque tendremos que utilizar un Dual Shock para llevar al chaval protagonista. Uno de los joystick servirá para controlar sus movimientos, mientras que con el otro manejaremos el arma correspondiente, con lo que será importante que el jugador tenga una buena coordinación. Para que os hagáis una idea, utilizar un cazamariposas no será demasiado difícil, pero la cosa se complicará cuando tengamos que llevar un coche de radiocontrol a la vez que avanzamos, o utilizar cada joystick para mover los remos de una barca.

Un estilo gráfico desenfadado (los programadores confesaron la influencia de «Mario 64») y un desarrollo lleno de toques de humor serán las credenciales de un juego que nos causó una muy buena impresión.

namco Ace Combat 3 Electrosphere

La tercera entrega de la serie «Ace Combat» es uno de los juegos que Namco está preparando para los próximos meses. Cuando lo vimos, este interesante simulador todavía estaba al 85%, pero ya nos pudimos hacer una idea muy aproximada de cómo será el producto final.

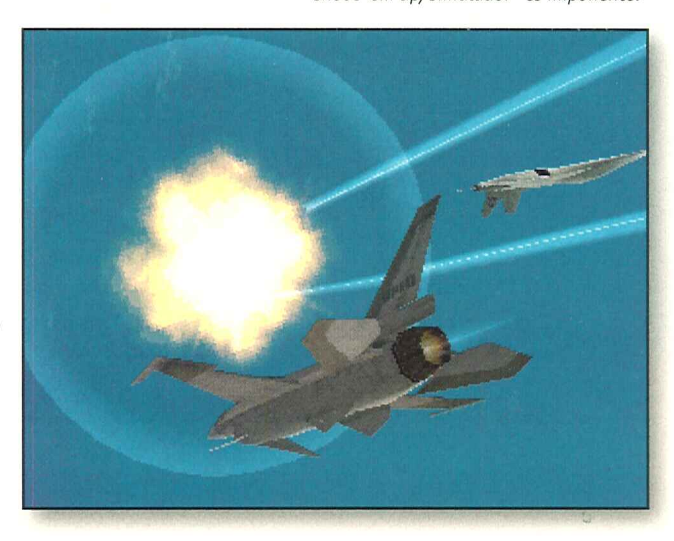
Esta vez el argumento se desarrollará en un futuro cercano, por lo que entre los 30 aviones diferentes que intervendrán nos encontraremos una mezcla de modelos reales con otros imaginarios.

Como veis, la apariencia gráfica de este "shoot´em up/simulador" es imponente.

El argumento estará muy trabajado, y nos obligará a tomar decisiones que influirán en el posterior desarrollo de las aproximadamente 50 misiones que habrá en el juego.

La presentación gráfica será muy realista, con unos escenarios que combinarán los detalles con la solidez de los fondos.

Además, «Ace Combat 3» incluirá un práctico juego de cámaras que nos permitirá utilizar uno de los sticks analógicos del Dual Shock para controlar la vista del piloto y poder mirar, por ejemplo, una ciudad que estemos sobrevolando o a un avión que avance en paralelo al nuestro.



(Arriba) Los programadores de «Omega Boost» posan delante de su juego. (Derecha) El robot protagonista gozará de total libertad para moverse por la pantalla.

Omega Boost

«Omega Boost» es un original "shoot´em up" inspirado en la serie Macross y que estará protagonizado por un robot mech en lugar de por una nave espacial al uso.

El argumento nos obligará a retroceder desde el futuro hasta el año 1946, y en el viaje nos enfrentaremos a todo tipo de enemigos. Lo que más nos llamó la atención fue el excelente nivel gráfico que exhibía, con una resolución muy alta y buenos efectos lumínicos en los disparos y explosiones.

Habrá dos vistas, una interior y otra exterior, y tendremos total libertad de movimientos para movernos por cada una de las 9 zonas de juego (también habrá otras 10 de bonus).

Si el "shoot'em up" es vuestro género favorito, seguro que os lleváis una alegría cuando probéis «Omega Boost».

Habrá una versión del juego para N64, Dreamcast y PlayStation 2, mientras que PlayStation acogerá otro título similar llamado «Dino Crisis».

TODA LA VERDAD Y NADA MÁS QUE LA VERDAD SOBRE «RESIDENT EVIL 3»

Ya sabemos que a muchos de vosotros el destino de la siguiente entrega del fantástico juego de Capcom os trae de cabeza, así que este mes decidimos poner en marcha a nuestro equipo de investigación para aclarar de una vez por todas que sucederá con el juego de terror más famoso de la historia de las consolas.

Para empezar, hemos de desmentirnos a nosotros mismos, ya que en base a las informaciones que nos proporcionó Virgin - distribuidora de Capcom en España- el mes pasado os advertimos que era casi segura la aparición de «Resident Evil 3» para PlayStation. Pues bien, finalmente no será así, ya que Capcom nos ha confirmado que la tercera entrega de la serie aterrizará directamente en la próxima consola de Sony, la que hasta el momento conocemos como PlayStation 2. A cambio, Capcom ya está trabajando en un juego de similares características, con un motor parecido al que se utilizó en «Resident Evil 2», que sí se estrenará en PlayStation. El juego se llamará «Dino Crisis», ofrecerá un desarrollo parecido, pero en vez de zombies los enemigos serán dinosaurios. Aquí os mostramos las primeras imágenes en exclusiva de este juego.

Por otro lado, también se ha confirmado que habrá una versión de «Resident Evil» (no tiene por qué ser el 3) para N64. El juego está siendo programado para Capcom por el grupo Angel Studio en Estados Unidos.

En cuanto a la versión para Dreamcast, como ya os hemos anunciado, se llamará «Resident Evil Code Veronica», y aunque oficialmente está producido por Capcom, es en realidad Sega (el mismo equipo que se encargo de «Resident Evil» para Saturn) quien lo está programando en el edificio Shibuya CSK de Tokyo.

Ahora ya conocéis las últimas noticias al respecto. Permaneced atentos porque en poco tiempo os sorprenderemos con nueva y jugosa información sobre el tema.

Acaba de inaugurar una nueva tienda en el centro de Madrid

CENTRO MAIL SIGUE CRECIENDO

La cadena de tiendas de videojuegos "Centro Mail", continúa su expansión con la apertura de un nuevo centro en el número 34 de la calle Preciados de Madrid. En este nuevo local, además de los servicios habituales de la cadena, podréis disfrutar de "Confederación", una nueva propuesta, única en Europa, en el mundo de los videojuegos en red. Consiste en 44 equipos interconectados en un espectacular decorado, preparados para disfrutar de los últimos lanzamientos multijugador para PC. Una nueva dimensión de los videojuegos en grupo que no debéis dejar de probar.

Ofrecerá todo tipo de ventajas y descuentos a sus integrantes

GLOBAL GAMES PONE EN MARCHA SU CLUB DE SOCIOS

La cadena de tiendas Global Games ha puesto en marcha un nuevo club, gracias al cual sus socios podrán probar los nuevos lanzamientos en pantallas gigantes, asistir a presentaciones de juegos, recibir descuentos, o participar en torneos, tanto nacionales como internacionales. Además, los mayores de edad (o en su defecto, los padres de los menores), podrán adquirir la tarjeta Aurora, con la que podrán pagar sus compras a plazos.

Por otra parte, aquellos socios que dispongan de conexión a Internet, podrán consultar la página web del club para conseguir trucos, y estar enterados siempre de las últimas noticias por medio del correo electrónico.

APRILIA RECOMIENDA UNA CONDUCCIÓN RESPONSABLE.

AHORA EN TODOS LOS MODELOS DE APRILIA.

MOTO GO

3 garantía años

Garantía de 3 años.

WORLD CHAMPION
92 94 95 96 97 98

El sistema de calidad de Aprilia,S.p.A. está certificado por la ISO 9001.

aprilia

The sense of wonder.

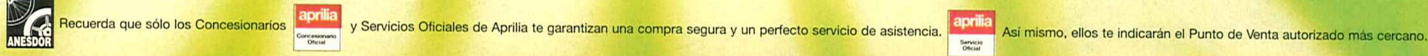
Area 51.

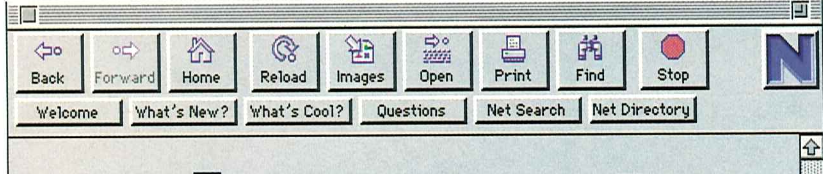
El medio para navegar en el próximo milenio.

www.aprilia.com

TIPOLOGÍA	Unidad Móvil Terrestre_
CÓDIGO	Area 51_
NIVEL TECNOLÓGICO	Absoluto_
EQUIPAMIENTO	Suspensión delantera monobrazo N.T.S._ Amortiguador trasero central-horizontal S.I.P.S._ Cuadro de mandos digital retroiluminado controlado por microprocesador_ Chasis rígido de cuna desdoblada_
CARACTERÍSTICAS	Indicado para misiones de corto-medio alcance llamadas "Relámpagos Urbanos"_
CONTRAINDICACIONES	No se recomienda en ataques aéreos_

El proyecto Area 51 es top secret_
por favor, memoricen estas instrucciones y tráguense este expediente_
Fin de la comunicación_





Internet online

MIDWAY COMIENZA A TRABAJAR PARA PLAYSTATION 2

«Ready to Rumble» el espectacular arcade que será lanzado en Septiembre para Dreamcast, Playstation, y Nintendo 64, y que supone el último reto de la compañía, será también uno de los primeros títulos que Midway desarrolle para Playstation 2. Los portavoces de la empresa han manifestado que este proyecto tendrá prioridad sobre la posible secuela para el resto de las plataformas, ya que supondrá un nuevo concepto en el terreno de los videojuegos.

«UM JAMMER LAMMY» YA ES PLATINUM

No os asustéis, la segunda parte de «Parappa the Rapper», que aún no ha aparecido en nuestro país, no ha llegado a los juegos de Playstation de precio reducido, sino que acaba de conseguir el trofeo de platino otorgado por la revista Famitsu a los juegos más sobresalientes de la temporada. La simpática guitarrista alcanzó unas puntuaciones de 9, 9, 9, y 8 sobre 10 ante los jueces más severos de la revista.

¿NIVELES EXTRA PARA «ZELDA 64»?

Uno.de los rumores que suenan con más insistencia en Internet tiene al inigualable Link como protagonista. Al parecer, Nintendo podría estar pensando en lanzar un cartucho especial con nuevos niveles que se conectaría al cartucho original de «The Legend of Zelda: Ocarina of Time». El contenido de estos niveles sería el que inicialmente estaba pensado para aparecer en el 64DD, aunque el aparente abandono de este proyecto por parte de la gran N ha provocado este cambio de planes.

En abril, carreras de tanques para PlayStation

LLEGA LA ARTILLERÍA PESADA DE «TANK RACER»

Este juego, que ha sido programado por la compañía francesa Grolier, nos propondrá competir en unas caóticas carreras de tanques sobre los más variopintos escenarios. Durante la competición podremos utilizar nuestro arsenal para atacar a cuanto rival se ponga a tiro, y la posibilidad arrasar todos los coches, muros, etc. que encontremos en nuestro camino redondeará un juego divertido y original. «Tank Racer» llegará a España durante el mes de Abril por cortesía de Virgin, así que pronto volveréis a encontrar noticias suyas en nuestras páginas.

Centro Mail otorgó sus galardones por segundo año consecutivo

ENTREGA DE LOS PREMIOS EME A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL AÑO

El día 13 de Febrero, tuvo lugar en el Centro Mail de la calle Preciados de Madrid la entrega de los premios EME a los mejores videojuegos del año. En el certamen, que se celebraba por segundo año consecutivo, los votantes pudieron presentar sus criterios por Internet, y una vez más la participación superó todas las expectativas. Entre los afortunados se encontraban «Final Fantasy VII» como mejor juego de rol, «Colin McRae Rally» como mejor simulador, o «FIFA '99» como mejor juego deportivo.

Nace para resolver las dudas de todos los usuarios de PlayStation

POWERLINE, LA NUEVA LÍNEA DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE SONY

El gran número de PlayStation vendidas en España ha hecho que el anterior número de Atención al Cliente de Sony se quedado pequeño para responder a la ingente cantidad de llamadas que recibe diariamente. Por esta razón, se ha puesto en funcionamiento un nuevo servicio, gestionado informáticamente, que sirve para resolver todas vuestras dudas relacionadas con el software (esto es, preguntas sobre nuevos lanzamientos, trucos, etc.). El número antiguo funcionará a partir de ahora simultáneamente con el nuevo, pero quedará reservado para las dudas de tipo técnico, como averías y similares.

Con esta medida, Sony se asegura la respuesta a la multitud de usuarios que requieren de sus servicios. Desde ahora, estos nuevos números se incluirás en todas las páginas de publicidad de Sony, pero por si acaso, aquí los tenéis:

HOTLINE: 902 102 102. Para preguntas técnicas.
POWERLINE: 906 333 888. Para dudas sobre software.

TÚ ERES LUKE SKYWALKER
OCUPA TU PUESTO
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
En Star Wars: Rogue Squadron tú eres Luke Skywalker.
Como comandante de las Fuerzas Aéreas de la Alianza Rebelde podrás
elegir entre 5 tipos diferentes de starfighters, 15 planetas que salvar
de la destrucción y un hangar lleno de torpedos de protones, misiles blaster y cañones
láser. Acaba con las fuerzas del Imperio. Libera las galaxias desde tu Nintendo 64
¿Quieres más hiperespacio? consigue pantallas en alta
resolución con la expansión de memoria Nintendo 64.
EXPANSIÓN
DE MEMORIA
NINTENDO64
www.nintendo.es
LLC © Lucasfilm Ltd. & TM
All rights reserved. Used under authorization.

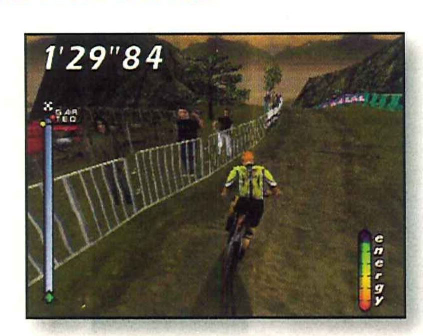
Continúan los deportes de riesgo en PSX

VERTIGINOSOS DESCENSOS DE BICICLETA EN «NO FEAR», DE CODEMASTERS

Si siempre quisiste bajar aquella cuesta tan pronunciada con tu bicicleta de montaña, pero nunca te atreviste a hacerlo, ahora tendrás tu oportunidad gracias al próximo lanzamiento de Codemasters, «No Fear Downhill Mountain Biking».

Este inusual arcade de velocidad, cuyo lanzamiento al mercado está previsto para Mayo, pretende emular toda la emoción de los populares descensos de montaña en bicicleta, que tantos aficionados está despertando por todo el mundo.

Otra buena forma de hacer deporte sin salir de casa.



Dreamcast calienta motores para..

SUPERSPEED RACING

Por si os lo estáis preguntando, estas imágenes no pertenecen ni a una intro, ni a un juego de PC, sino al nuevo lanzamiento que prepara Dreamcast.

Este título, que tendrá el descriptivo nombre de «Superspeed Racing», será un simulador de F1 en toda regla y, como podéis observar, la calidad y resolución de las imágenes del desarrollo del juego que nos han llegado es muy prometedora.

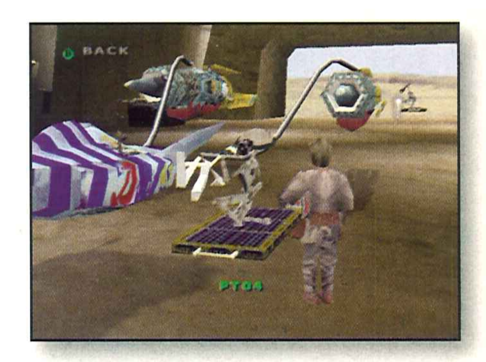
Aún no hay nada sobre su fecha de salida, pero estad atentos, porque en cuanto tengamos más información os la proporcionaremos puntualmente.

La nueva "Guerra de las Galaxias", pronto en PlayStation y N64

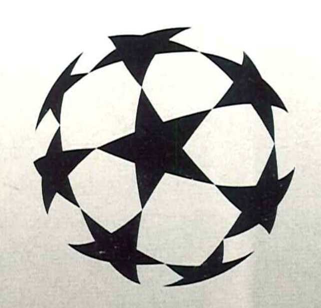
"LA AMENAZA FANTASMA" TAMBIÉN LLEGA A LAS CONSOLAS

La película más esperada de todos los tiempos, el episodio I de "La Guerra de las Galaxias",aparecerá acompañada de dos videojuegos basados en sus secuencias más espectaculares. El primero de ellos, llamado "Racer", que aparecerá para PlayStation y N64, recreará una alucinante carrera entre naves de superficie, en la que tendremos que mostrar nuestra habilidad a los mandos de estas "cuádrigas espaciales" mientras evitamos que nuestros contrincantes nos hagan chocar contra la superficie de los planetas más emblemáticos de la saga. Además de una increíble velocidad, y un apartado visual acorde con la trilogía, este nuevo lanzamiento apuesta por un movimiento suave e independiente de cada uno de los propulsores de nuestro vehículo, por lo que se ha respetado el diseño original de las naves, tal y como aparecerán en la gran pantalla.

Pero eso no es todo, porque prácticamente a la vez, aparecerá "The Adventure", en principio sólo para PlayStation. Una nueva aventura tridimensional, protagonizada por los caballeros Jedi, que seguirá fielmente el argumento de la película. Todas las situaciones que vivan Obi wan Kenobi y compañía, incluídos los duelos con sables de luz, viajes estelares, y encuentros con alienígenas, tendrán su fiel reflejo en un juego que ofrecerá un aspecto inmejorable y un desarrollo absorbente. El próximo mes, en Hobby Consolas os ofreceremos un amplio despliegue de este nuevo fenómeno consolero y cinematográfico



LA PASIÓN. LA GLORIA
EL FÚTBOL



CHAMPIONS
LEAGUE®

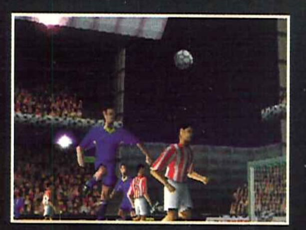
TEMPORADA 1998/99

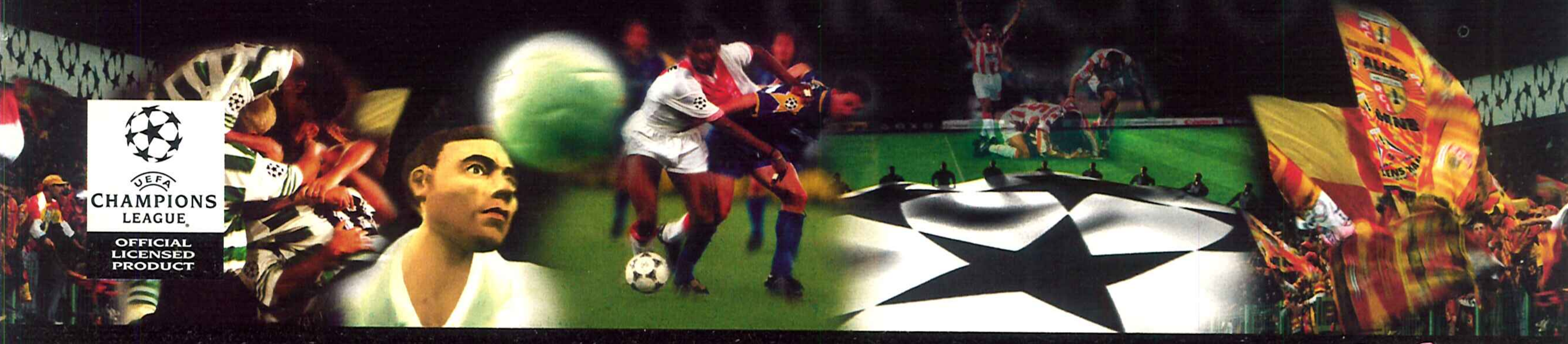
VÍDEOJUEGO OFICIAL DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LA LIGA DE CAMPEONES UEFA: La única competición que une la pasión, el juego y el fervor del mejor fútbol europeo. Vive la emoción en cada segundo de la temporada 1998/99 del campeonato más excitante del mundo.

- El vídeojuego oficial de la UEFA de la temporada 1998/99. Incluye los equipos, los nombres de los jugadores, las camisetas, los escudos y los patrocinadores reales de la temporada.
- Todos los ganadores de las pasadas ediciones desde los tiempos de la Copa de Europa hasta los días del presente Torneo.
- Múltiples Modos de Juego incluyendo la LIGA DE CAMPEONES UEFA, Partidos de Exhibición, Torneos Personalizados, Modo Desafío y la posibilidad de crear tu "Equipo de Ensueño".
- Caracterizado por modelos precisos de los estadios europeos más famosos.
- Comentarios en tiempo real de los comentaristas oficiales de la LIGA DE CAMPEONES UEFA: **José Ángel de la Casa, Michel** y la colaboración especial de **Toni Garrido**.
- Animaciones realistas de los modelos realizados con captura de movimiento.
- Estadísticas actualizadas de la temporada 1998/99 visualizadas en magníficos gráficos en alta resolución.

EL JUEGO





www.eidos.com

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

Namco, con Playstation 2 *La compañía japonesa, responsable de algunos de los títulos que más éxito han tenido en PSX, además de haber confirmado ya su futuro apoyo a Playstation 2, anunció recientemente a la prensa especializada la posibilidad de producir una máquina arcade basada en la tecnología del nuevo soporte de Sony.*

Tres establecimientos, y un particular, implicados en la última acción contra la piratería *En el último mes, las actuaciones contra la piratería en los videojuegos se han visto incrementadas. Además de la intervención en el vehículo de un particular de 456 CDs piratas para Playstation por parte de la Guardia Civil de Santiponce, la FAP ha denunciado la actividad ilegal que se estaba llevando a cabo en los establecimientos "Quality Games" de Sta. Coloma, "Zona 3D" de Mollet, y "Ubrisony" de Ubrique (Cádiz) donde se requisaron 500 CDs piratas y 81 chips para modificar Playstation.*

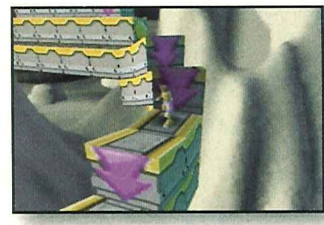
Primeros datos sobre la nueva consola de Nintendo

Howard Lincoln, presidente de Nintendo América, reveló en una reciente conferencia el proyecto de la próxima consola de Nintendo. Dicha consola, que será diseñada por una compañía anexa a Silicon Graphics, podría ser presentada incluso antes de fin de año (en Japón, por supuesto). De momento, sólo se sabe que Nintendo va a cambiar el formato cartucho por otro del que aún no se ha revelado nada. Para que os hagáis una idea de la seriedad del asunto, incluso ya existen fuertes rumores acerca de un nuevo «Turok».

Un emulador oficial de Saturn para Dreamcast *Para regocijo de sus usuarios, Sega ha anunciado el próximo lanzamiento de un emulador oficial de Saturn para Dreamcast, con el que se podrá jugar a los juegos antiguos de la 32 bit en la nueva consola de Sega. El aparato en cuestión, de nombre "SatCast", aparecerá en Japón durante el verano, aunque no está claro si llegará o no a Europa, debido a la mala situación de la consola Sega Saturn en nuestro continente. Ojalá Sega Europa se acuerde también de los usuarios de Saturn en estos lares.*

Un juego que exigirá inteligencia y habilidad a partes iguales

Infogrames presenta «Lode Runner» para N64



El último juego de Infogrames, que estará en la calle alrededor del mes de Mayo, ofrecerá un planteamiento completamente diferente a lo que hemos visto hasta ahora. Una extraña combinación entre el puzzle y las plataformas, basado en la destrucción de una serie de bloques, servirá como argumento a un desarrollo tridimensional de base futurista, lleno de colorido y efectos de luz. Un montón de niveles, perspectivas para todos los gustos, dificultad a la medida y una terrible adicción serán sus virtudes más destacadas.

Jugando a la consola en el monitor de tu ordenador

UMD será la encargada de distribuir "Jam!!" en España

Para aquellos que deseen alcanzar mayor resolución en la pantalla de su consola, y también para aquellos que quieran ahorrar espacio, ha llegado un nuevo periférico llamado "Jam!!". Se trata de un pequeño dispositivo, compatible con las máquinas de Sony, Sega y Nintendo, que sirve como enlace entre la consola y el monitor del ordenador, y permite disfrutar de los videojuegos sin la necesidad de adquirir un televisor, y sin ningún tipo de complicaciones en su instalación. Este producto, que fue galardonado en el pasado E3, está ya disponible en las tiendas, y su precio oscila alrededor de las 11.000 pesetas.

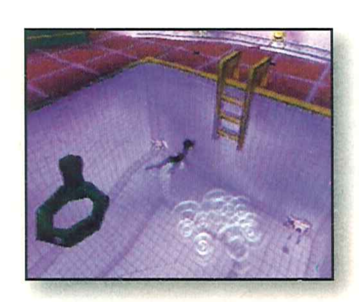
Portátil, de 16 bits... ¡y ahora en color!

Llega «Neo Geo Pocket Color»

En el instante en que os encontréis leyendo estas líneas, seguramente ya se encuentre a la venta en España la nueva consola de SNK. La NEO GEO Pocket Color ofrecerá unas dimensiones algo mayores que la versión en blanco y negro (aproximadamente 7mm más de ancho y 4 de alto) y contará con una paleta de colores de 46.000 tonos, de los que podrán mostrarse 164 en pantalla. Además, los juegos diseñados para la versión monocroma, se verán a cuatro colores en la nueva máquina. Esta consola podrá conectarse a Dreamcast, e incluso está estudiándose su compatibilidad con Playstation 2. Ya hay unas 40 compañías, entre las que se encuentra Sega, que han confirmado que van a empezar a lanzar juegos para esta portátil, y se espera que en poco tiempo haya un catálogo de más de 100. Los títulos más emblemáticos de la compañía, como «King of Fighters R 2», «Samurai Shodown 2» o «Metal Slug» estarán disponibles en los próximos meses a un precio que rondará las 7000 pesetas. El precio de la consola será de 16.990 pesetas.

Gex vuelve a la carga en PlayStation

«Deep Cover Gecko» estará disponible en abril



Eidos será la encargada de traernos por tercera vez las aventuras de este simpático lagarto alrededor del mundo, esta vez con intenciones de rescatar a una bella moza de las garras de su enemigo Rez. De nuevo Gex será el encargado de protagonizar un juego de plataformas en tres dimensiones que esta vez se desarrollará alrededor del mundo, y en diversos momentos de la historia. El protagonista multiplicará sus habilidades, ya que será capaz de montar sobre diferentes animales, camellos y cocodrilos entre ellos, pilotar tanques, nadar, hacer snowboard... Además, en esta ocasión, tendrá dos nuevos compañeros en sus divertidas andaduras.

Rol y acción se dan cita en Playstation

«Trap Gunner» y «Kartia»

Konami será la encargada del lanzamiento en nuestro país de dos próximas novedades para la consola de Sony. La primera de ellas es un original arcade de diseño tipo manga llamado «Trap Gunner», especialmente diseñado para dos jugadores, y que consistirá en moverse por un escenario tridimensional mientras colocamos trampas a nuestros adversarios. Después, y también con estética manga, nos encontramos con «Kartia» un juego de rol, con opción multijugador, que promete más de 30 horas de juego, y que contará con el trabajo de alguno de los diseñadores de «Final Fantasy».

Kartia

Kartia

Trap Gunner

NU-GEN, la pistola más real

Algún día todas las pistolas serán así

Centro Mail acaba de incorporar a su catálogo una nuevo periférico para PSX y Saturn, la pistola NU-GEN Assasin Automatic. Bajo este apocalíptico nombre, se esconde una de las pistolas más reales que os podáis encontrar en el mercado actualmente. Este arma, que dispone de un diseño más que convincente, está provista de un curioso efecto de retroceso, así como de autodisparo, autocarga, y un pedal para recargar más fácilmente. Como dato adicional, la distancia máxima efectiva de juego es de 2 metros.

El precio de este excelente periférico es de 8.990 pts (54'03 Euros), IVA incluido.

La Quinta Columna

Se busca nombre para consola

(Léase con tonillo de pregón de pueblo) Se hace saber que en vista de que al señor Kutaragi no le ha venido a bien revelar el nombre de la próxima máquina que su compañía Sony Computer Entertainment (que con lo que le debe pagar ya se le podía haber ocurrido algo al tio) tiene previsto lanzar en el año del señor 2000 (todavía silgo XX, por si alguien no se ha enterado) con permiso de la autoridad competente y si el tiempo no lo impide, se convoca a los lectores de nuestra afamada y respetada revista a que se desfoguen proponiendo aquel que buenamente se les ocurriera.

Habiéndose descartado el de PlayStation 2, para evitar confusiones a tenderos y mercaderes del reino, así como a los despistados padres de familia (y que aparezcan en casa con dos PlayStation en vez de con una PlayStation 2), quedan también rechazados de antemano todos aquellos términos malsonantes, escatológicos o de escaso gusto, así como aquellos que hagan alusiones directas o indirectas a personas físicas (del estilo de Alicia SanzStation, como ya han propuesto algunos), y se ruega originalidad e ingenio (nada de Super Station, Mega Station o Station 128).

Del mismo modo, también se conmina a los lectores a que envíen, junto a su propuesta nominal, un dibujo, diseño o garabato que indique la forma que les gustaría que la susodicha máquina tuviera, ya que al señor Kutaragi tampoco le ha dado tiempo ha realizar nada al respecto, ocupado como está en explicar en japonés, en inglés y hasta en chino, que la actual PlayStation sigue y seguirá ofreciendo juegos enormes durante mucho tiempo. También se ruega encarecidamente que estos dibujos (o como se llame lo que les salga) se hagan pensando en el bien de todos, y no tengan formas extrañas porque les quede un pequeño hueco junto al microondas o tengan una cómoda que no sepan con qué adornar.

A todos aquellos cuyas ideas y propuestas demuestren un coeficiente intelectual aceptable, sean legibles y no presenten faltas graves de ortografía, se les enviará una postal con una foto del ama de llaves búlgara del señor Kutaragi, con los ojos como platos tras descubrir que el mando de PlayStation no era un teléfono con unos símbolos muy raros en vez de números.

Así pues, confiando en el salero, el gracejo y buen ojo que sabemos que os caracterizan, esperamos y deseamos fervientemente que jamás llegue alguna de vuestras misivas al excelentísimo señor Kutaragi, no sea que el hombre no entienda las guasas hispanas, le pille cabreado y decida no sacar la maquinita en nuestro país hasta el verano del 2010.

Manuel del Campo

LOS MEJOR

¡Enhorabuena a

Los trofeos se entregaron en una gala a la que acudió la flor y nata del sector

Aquí tenéis, por fin, la relación de ganadores de los premios a Los Mejores del 98, los premios que vosotros mismos habéis otorgado con vuestras votaciones. Para entregar los trofeos Hobby Press organizó una fiesta que fue presentada por la pareja de humoristas Gomaespuma y a la que asistieron representantes de todas las compañías del sector.

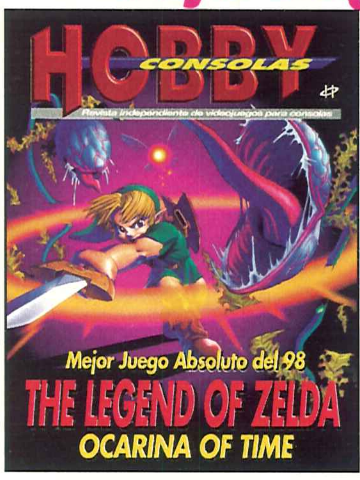
Mejor Consola • Mejor Campaña Publicitaria

PLAYSTATION
75% de los votos.

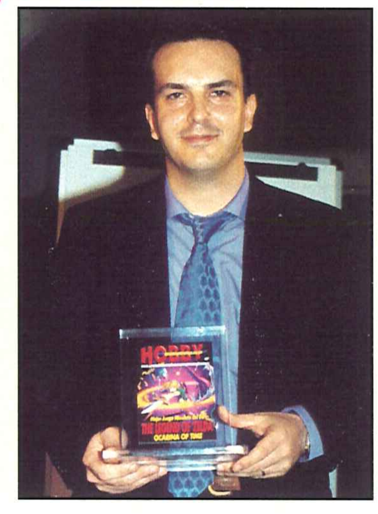
Recogieron los premios: Jose Carlos García y Alicia Sanz, de Sony España.

SONY COMPUTER
72% de los votos.

Mejor Juego Absoluto



ZELDA: OCARINA OF TIME
58% de los votos.



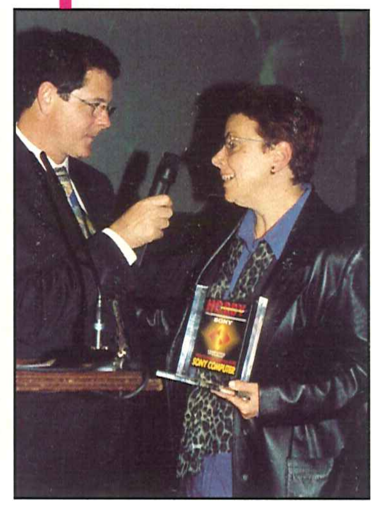
Recogió el premio: Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España.

FINALISTAS:

Resident Evil 2	14%
Tekken 3	8%
Gran Turismo	7%

Mejor Compañía

SONY COMPUTER
48% de los votos.



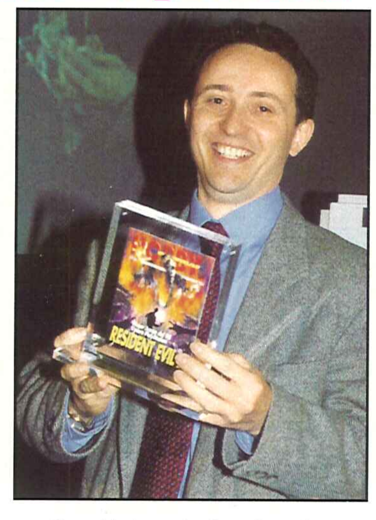
Recogió el premio: María Jesús López, Gerente Comercial de Sony España

FINALISTAS:

Nintendo	22%
Capcom	6%
Electronic Arts	6%

ES DEL 98 ¡los premiados!

Mejor Juego para PlayStation



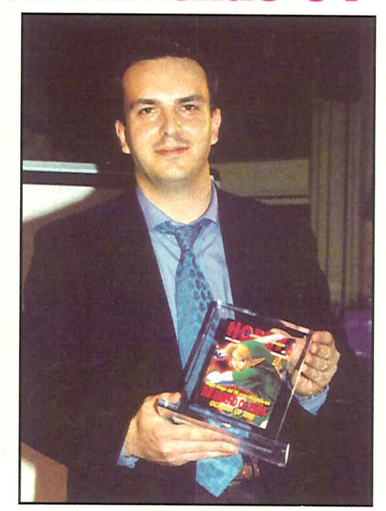
RESIDENT EVIL 2
31% de los votos.

Recogió el premio: Juan González, Director Comercial de Virgin España.

FINALISTAS:

Tekken 3 .... 22%
Gran Turismo 18%
Tomb Raider 3 .... 10%

Mejor Juego para Nintendo 64



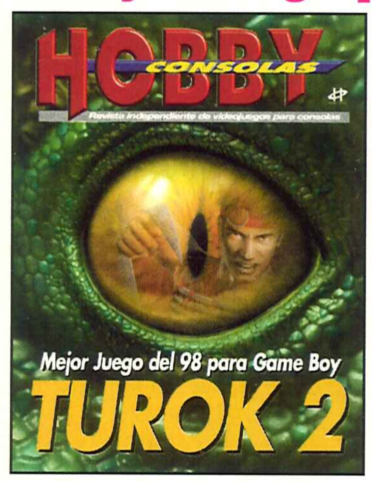
ZELDA: OCARINA OF TIME
82% de los votos.

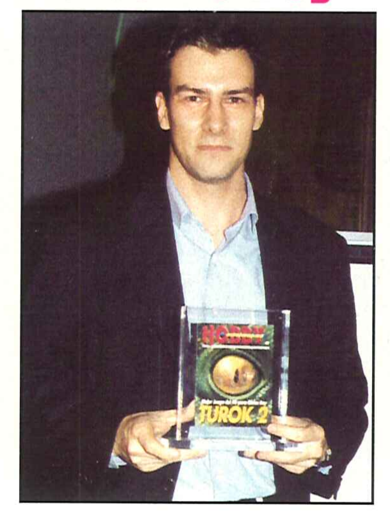
Recogió el premio: Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España.

FINALISTAS:

Turok 2 .... 7%
Banjo-Kazooie 2%

Mejor Juego para Game Boy





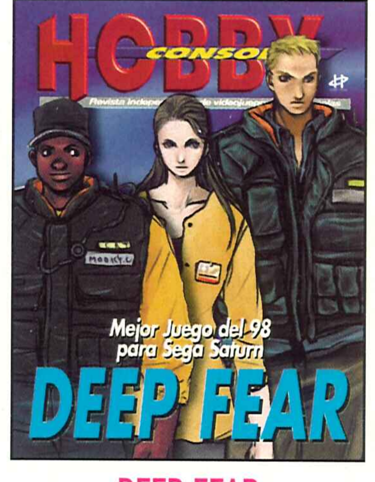
TUROK 2
52% de los votos.

Recogió el premio: Sigfrido Buttner, Jefe de Producto de Acclaim España.

FINALISTAS:

Wario Land 2 .... 21%
V-Rally 16%

Mejor Juego para Sega Saturn



DEEP FEAR
42% de los votos.

Recogió el premio: Begoña Sanz, Directora de Marketing de Sega España

FINALISTAS:

Panzer Dragoon Saga 23%
The House of the Dead 22%

LA FIESTA

¡Qué ambientazo!

La fiesta se celebró en el palacio de Gaviria en Madrid. En ella, además de los premios Hobby Consolas, se entregaron los premios de otras revistas de Hobby Press, como Nintendo Acción, MicroManía y PCmanía.

Guillermo Fesser y Juan Luis Cano fueron los presentadores del evento. Estuvieron geniales, como siempre, y su presencia contribuyó al éxito de la fiesta.

NINTENDO ACCION
Mejor Juego:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time.
Producto más Innovador:
Game Boy Color

MICROMANIA
Mejor Aventura/Rol:
The Course of Monkey Island.
Mejor Arcade:
Need for Speed III
Mejor simulador:
FIFA 99
Mejor Juego de Acción:
Quake II
Mejor Juego de Estrategia:
Commandos: Behind Enemy Lines
Mejor Compañía:
Electronic Arts
Mejor Equipo de Programación:
Pyro Studios
Juego del Año para PC:
Commandos: Behind Enemy Lines
Mejor Hardware para PC:
3DFX Voodoo Banshee
Mejor Juego para Consola:
Legend of Zelda:Ocarina of Time
Mejor Consola:
PlayStation

Karsten Otto, Director General de Grupo Axel Springer, al que pertenece Hobby Press, dirigió unas palabras a los asistentes.

Al acto asistieron más de 500 personas, en representación de unas 100 empresas del sector de los videojuegos y la informática doméstica. Sony, Sega, Nintendo, Electronic Arts, Konami, Infogrames, GTI, Centro Mail, Proein... nadie quiso perderse el acontecimiento del año.

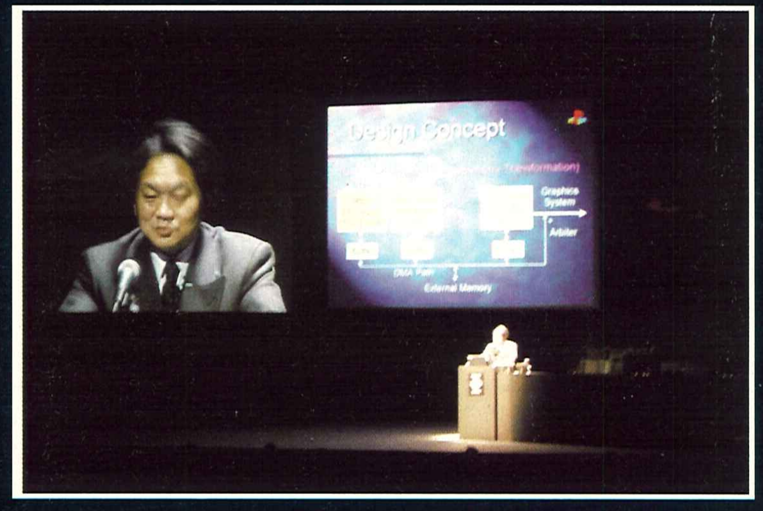
SIENTE
BUENAS VIBRACIONES
LiberoGrande
COOLBOARDERS 3
KULA WORLD
SPYRO THE DRAGON
DEAD OR ALIVE
TECMO
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
CRASH BANDICOOT WARPED
MEDIEVIL
PlayStation
DUAL SHOCK™
Nuevos Dual Shock de colores. En negro, azul transparente, verde transparente y cristal.
Función vibratoria compatible
Compatible con función analógica
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®
SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
TBWA

¡Sony anunció oficialmente cómo será su nueva consola!

Ha nacido la PlayStation del siglo XXI

Se acabaron los rumores: PlayStation ya tiene sucesora. Sony reunió en Tokio a periodistas de todo el mundo para dar a conocer las impresionantes características técnicas de su nueva consola, que estará entre nosotros en el año 2.000. Ésta es la crónica del nacimiento que todos esperábamos.

El objetivo de nuestro viaje era asistir el 2 de marzo al "PlayStation Meeting 1999", una reunión en la que Sony iba a celebrar el haber alcanzado los 50 millones de consolas vendidas en todo el mundo. Sin embargo, la "comidilla" del sector era que en Tokio sabríamos por fin algo en firme sobre PlayStation 2. Mil quinientos asistentes, cámaras de televisión y un cartel que rezaba "Un vistazo al futuro", eran la señal de que, efectivamente, íbamos a ser testigos de algo importante.



El auditorio principal del Tokyo International Forum estaba a reventar cuando Ken Kutaragi tomó la palabra para presentar la nueva consola de Sony.

Kutaragi, presentador de lujo.

Una vez comenzado el acto, lo interesante vino cuando apareció en el escenario Ken Kutaragi (vicepresidente ejecutivo y responsable del desarrollo de software de Sony Computer), quien fue el encargado de presentar al mundo a la nueva criatura.

Anunció que Sony ha completado la fase de investigación y desarrollo del nuevo proyecto, y ya está en condiciones de confirmar las especificaciones técnicas de la que, a falta de un nombre definitivo, todo el mundo conoce como PlayStation 2.

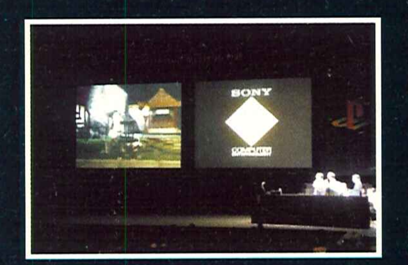
Más allá de las cifras y datos técnicos, Sony pretende llegar a una nueva forma de sentir los videojuegos. "Emoción" parece ser la palabra clave de todo el proyecto, porque la idea es que el impresionante potencial de la consola sirva no sólo para ofrecer imágenes casi reales, sino para reproducir cómo piensan, actúan y se comportan

Características técnicas:

- *CPU: 128 bit "Emotion Engine".*
- *Velocidad de reloj: 300 Mhz.*
- *Decodificador de imagen: MPEG2.*
- *Máxima capacidad en el manejo de polígonos: 75 millones por segundo.*
- *Soporte de disco: DVD-ROM y CD-ROM.*

los personajes de un juego (un concepto bautizado como "Emotion Synthesis").

La máquina tendrá una CPU de 128 bits, que desarrollarán Sony y Toshiba conjuntamente, y una capacidad para manejar 75 millones de polígonos por segundo. Esta asombrosa cifra, superior a la que conseguiría un Pentium III, ha sido una de las que más comentarios ha suscitado. Se puede decir que este es el número "ideal", pero que quedará reducido hasta unos 20 millones cuando entren en juego texturas, efectos de luz, etc. En cualquier caso, esta capacidad será mayor que la de cualquier consola actual.

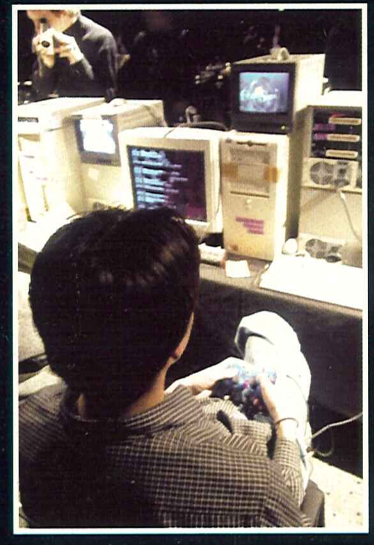


Tras los discursos vinieron las demostraciones, en las que pudimos apreciar el potencial de PlayStation 2.

Cuando todo este poder sea puesto en práctica, nos permitirá disfrutar de juegos con una calidad gráfica como no se ha visto nunca, hasta el punto de poder apreciar cómo se mueve el pelo o de la ropa de los personajes, e incluso ver cómo cambian los gestos de su rostro.

DVD y compatibilidad.

Otro de los datos más esperados era el tipo de soporte sobre el que funcionarían los juegos. Kutaragi confirmó que PlayStation 2 llevará incorporado un lector de DVD, lo que garantiza una mayor capacidad de almacenamiento de datos. Sin embargo, también será compatible con CD-ROM, no sólo para el caso de que alguno de los nuevos juegos "quepan" en un disco normal, sino también debido a una de las grandes ventajas de la consola: será plenamente compatible con todos los juegos de la actual PlayStation.



Una imagen de la mesa desde la que controlaban las demos. Curiosamente, usaban Dual Shock normales para jugar.

La nueva máquina estará a la venta en Japón antes de marzo del 2.000 y la llegada a EEUU y Europa se retrasará algo más, pues está previsto que sea en otoño del mismo año.

Al final, los discursos dejaron paso a una serie de demostraciones que dejaron a todos boquiabiertos. ¡Pasad la página si queréis verlas!

Teruhisa Tokunaka y Ken Kutaragi hablaron de su nueva consola:

- *"La noche anterior a la presentación, fuimos a comprobar cómo iban las demostraciones, y lo que vimos suponía un salto de calidad tan grande que nos dejó gratamente sorprendidos".*
- *"Si no hay software preparado, no habrá lanzamiento, pero somos muy optimistas".*
- *"Todavía no hemos decidido si en la consola se podrán ver películas en DVD, pero técnicamente es posible".*
- *"Mientras continúe el apoyo de las compañías desarrolladoras, habrá gente interesada en comprar juegos para la PlayStation actual".*

Tokunaka (Presidente de SCEI, en el centro) y Kutaragi (Vicepresidente ejecutivo, a la derecha) dieron una rueda de prensa el día siguiente a la presentación de la nueva consola.

- *"El propósito de la demostración era mostrar la capacidad técnica de la consola. Eso no significa que el software que se vio vaya a aparecer cuando la máquina se ponga a la venta».*
- *"Nuestra compañía trata de seguir su propio camino. Nuestro principal objetivo es atender a la gente, no competir con Dreamcast ni Nintendo 64. Queremos mejorar el apoyo a los consumidores, y tratamos de no actuar pensando en lo que otras compañías hacen".*
- *"La compatibilidad es muy interesante. Piensen que hay 50 millones de PlayStation y más de 3.000 juegos".*
- *"No decidimos la fecha del anuncio pensando en Dreamcast o en otros motivos, sino en nuestra propia capacidad".*
- *"El nuevo sistema ampliará las experiencias de entretenimiento".*

Todos los datos que debes saber sobre PlayStation 2:

- *Fue presentada oficialmente el pasado 2 de marzo, en Tokio.*
- *Tendrá un "corazón" de 128 bits.*
- *Podrá manejar 70 millones de polígonos por segundo (unos 20 con texturas, filtros y efectos de luz).*
- *Saldrá antes de marzo del 2.000 en Japón, y en otoño del mismo año en EEUU y Europa.*
- *El soporte de los juegos podrá ser tanto DVD como CD-ROM.*
- *Será totalmente compatible con los juegos de la PlayStation actual.*
- *Sony quiere aprovechar el poder de la consola para construir un nuevo concepto de entretenimiento basado en la reproducción de las emociones y los sentimientos de los personajes.*
- *Todavía no hay ningún título anunciado. Las demos que se vieron fueron simplemente ejemplos para mostrar el poder de la consola.*

Y las preguntas que quedaron sin respuesta:

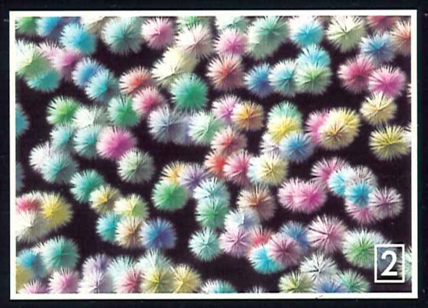
Lo que Sony hizo público fueron las características técnicas del hardware, pero hubo una serie de interrogantes básicos que quedaron sin responder. Estos son los más importantes:

- ***¿Cuál será el nombre definitivo de la consola?** (A falta de bautismo oficial, todo el mundo la conoce como PlayStation 2).*
- ***¿Qué aspecto tendrá?** (Sony no enseñó ninguna imagen que diera una pista de cómo será la consola).*
- ***¿Cuánto costará?** (Los rumores extraoficiales hablan de unos 400$, alrededor de 64.000 pesetas, pero tampoco hay confirmación oficial).*
- ***¿Cómo será el mando de control?** (Otra gran incógnita. Los encargados de jugar las demos utilizaban Dual Shock normales).*
- ***¿Cuántos mandos se podrán conectar a la consola?** (No está decidido. Nintendo 64 y Dreamcast utilizan cuatro, así que se cree que Sony seguirá la misma línea).*
- ***¿Servirá también para ver películas en DVD?** (Técnicamente es posible, pero es un dato que está todavía por confirmar).*
- ***¿Llevará un módem que permita jugar en red?** (Los juegos on-line son una de las tendencias de futuro, y Sony está considerándola).*
- ***¿Cuáles serán los primeros juegos que saldrán?** (Las compañías de desarrollo todavía no tienen los kit de programación, así que es difícil saber qué juegos acompañarán el lanzamiento de la consola).*

PlayStation 2 ya demuestra su poder

Sony

(Arriba). La demo de Gran Turismo era plenamente jugable, y dejó a la gente impresionada. (Derecha). Al acercar la cámara a un lago, se podían ver decenas de peces nadando por el fondo.



Sony, por supuesto, fue la compañía que tuvo el honor de ofrecer las primeras imágenes que se vieron del funcionamiento de la nueva máquina. Todo comenzó con una serie de secuencias diseñadas especialmente para mostrar el tipo de efectos que será capaz de crear.

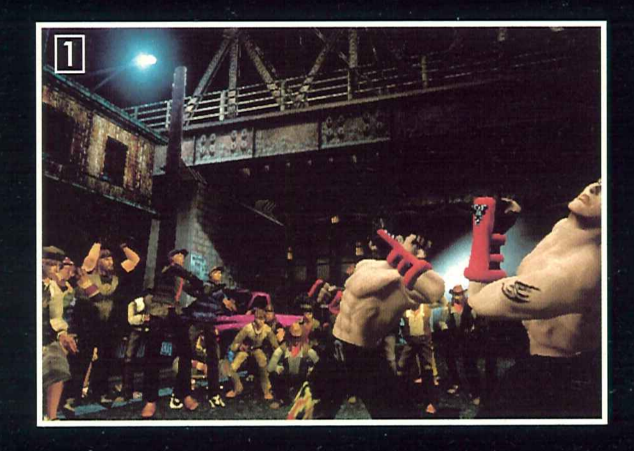
Unos fuegos artificiales (1) en los que cada chispa saltaba y rebotaba contra el suelo de forma independiente sirvieron para demostrar el manejo de partículas. En otra imagen (2), decenas de bolas con pelo se movían por la pantalla, cada una con una definición asombrosa. Otras dos secuencias (3 y 4) sirvieron para ver los efectos de agua y transparencias.

Por último, los chicos de Polyphony Digital nos dejaron saborear cómo quedaría Gran Turismo (5) en la PlayStation 2. La calidad de las texturas era casi fotográfica.

Namco

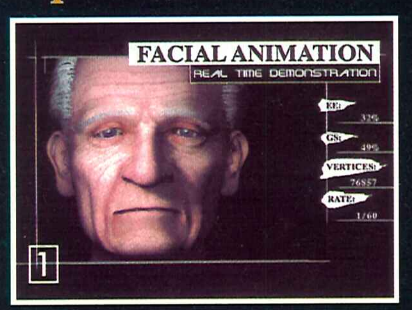
Probablemente la escena del combate de «Tekken» (1) fue lo mejor que se pudo ver en la presentación de Sony. Y no por la lucha en sí, que usaba el mismo engine de «Tekken 3», sino porque alrededor de los combatientes había al menos 20 personajes que se movían independientemente.

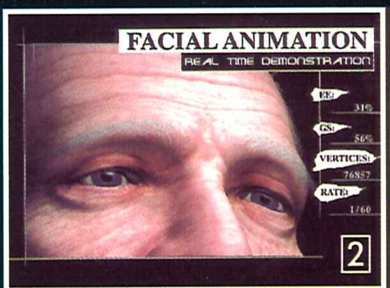
Namco también enseñó una secuencia en la que se veía a la chica de «Ridge Racer 4» (2).

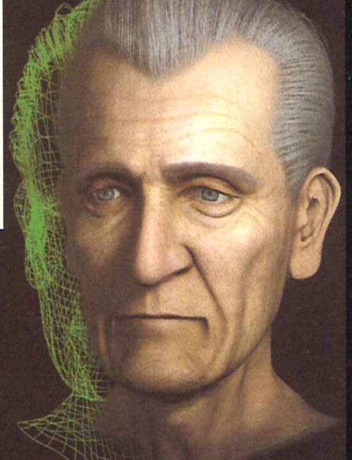


Estas son las imágenes de las demos que se pudieron ver en la presentación de PlayStation 2, una ventana por la que os podéis asomar al futuro del videojuego. Sony puso en manos de estas compañías un kit de desarrollo de la nueva consola, y les dio apenas diez días para terminarlas. Si han podido hacer estas maravillas en tan corto espacio de tiempo... ¿qué serán capaces de ofrecernos cuando tengan meses para trabajar?

Square





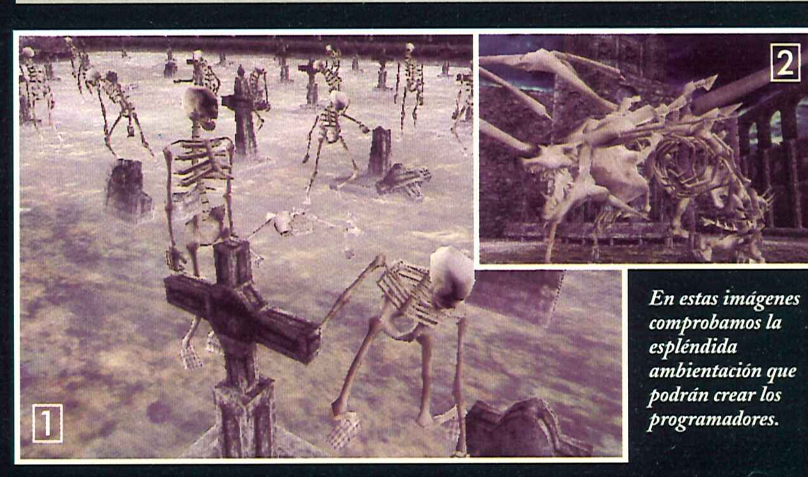


Square utilizó la cara de un anciano tomada de la película de animación de «Final Fantasy» que está preparando (1 y 2) para mostrar cómo el "Emotion Engine" será capaz de reflejar las expresiones faciales (alegría, tristeza, etc.) de los personajes.

La secuencia renderizada del baile que sale en «Final Fantasy VIII» (3 y 4) apareció también, pero lo asombroso es que ahora se movía en tiempo real. Por último, Square enseñó la escena de una pelea en la que intervenían varios personajes (5).

From Software

Otro de los momentos espectaculares de la presentación nos llevó hasta un cementerio en el que comenzaban a aparecer esqueletos entre una bruma perfectamente recreada (1). Después, para ponernos los dientes largos, también enseñaron lo espectacular y aterrador que quedaría un jefe final (2).



En estas imágenes comprobamos la espléndida ambientación que podrán crear los programadores.

Una nueva consola, un nuevo panorama

Por fin se descubrió el pastel. La nueva PlayStation ha dejado de ser un rumor para convertirse en realidad, y Sony ha conseguido poner en ebullición el mundo del videojuego. Ahora que se nos viene encima todo un aluvión de datos y comentarios, críticas y alabanzas, es necesario hacer una pausa para ver cómo ha quedado el paisaje después del acontecimiento que todos esperábamos.

*La primera conclusión es obvia. Con Dreamcast ya a la venta en Japón, y PlayStation 2 asomando en el horizonte, **estamos ante una nueva generación de consolas llamadas a sustituir a las actuales.** El tren del futuro se dirige a una estación llamada **128 bits.***

*¿Y qué ocurre entonces con la actual **PlayStation**? Seguro que oiréis voces dispuestas a enterrarla de inmediato, pero que no tengan tanta prisa. Quedan muchos meses hasta que su sucesora esté en la calle, y frente a palabras necias, el mejor apoyo son títulos como «**Metal Gear**», «**Gran Turismo 2**», «**Final Fantasy VIII**» o «**Silent Hill**».*

*Además, **la compatibilidad entre las dos PlayStation** pone de manifiesto que Sony **no quiere dejar de lado a los 50 millones de personas** que han apostado por su máquina actual.*

*Por otra parte, la batalla entre compañías también se presenta apasionante. Sony ha conseguido llevar la capacidad tecnológica de PlayStation 2 un poco más allá, pero **Dreamcast** tiene un año por delante para consolidar su base de usuarios. Si consiguen mantener el excelente nivel que apuntan «**Sonic Adventure**», «**Blue Stinger**», «**Sega Rally 2**», o «**Shenmue**», habrá que contar también con Sega.*

*¿**Y Nintendo**? Ahora todas las miradas se dirigen hacia ella, porque debe ser la siguiente en mover ficha si no quiere quedarse atrás. Todo el mundo piensa en **algún tipo de proyecto llevado en secreto...** hasta ahora.*

El panorama, como veis, se presenta más que interesante. Los videojuegos están entrando de lleno en una nueva etapa de su evolución, y lo mejor es que todo gira en torno a vosotros, que al final seréis los grandes beneficiarios de estos cambios. Sentaos y disfrutad.

HOBBY PRESS

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Estuvimos en Lyon viendo el estado actual del juego

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

¡Vuelve el Rey del Rally!

Tras el formidable éxito de la primera parte, Infogrames ya se encuentra a punto de concluir la segunda entrega del juego de rallies que encandiló a miles de usuarios de PlayStation. Las mejoras van a ser tan notables, que cualquier parecido con el original va a ser pura coincidencia.

No es broma. De verdad que nos cuesta recordar una secuela de un juego de coches que presentara tal cantidad de novedades con respecto a la primera parte.

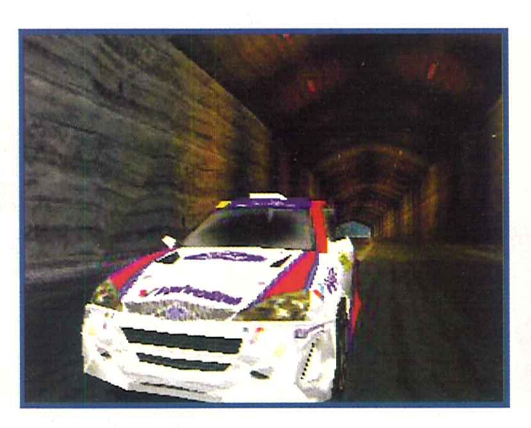
Bien es verdad que hace ya casi dos años que salió el original, y que por entonces no habían aparecido los juegazos de coches que hay ahora, ni se había explotado tanto la capacidad de la consola, pero no hay que quitarle mérito por ello, pues os podemos asegurar que el aspecto de «V-Rally 2» es impresionante.

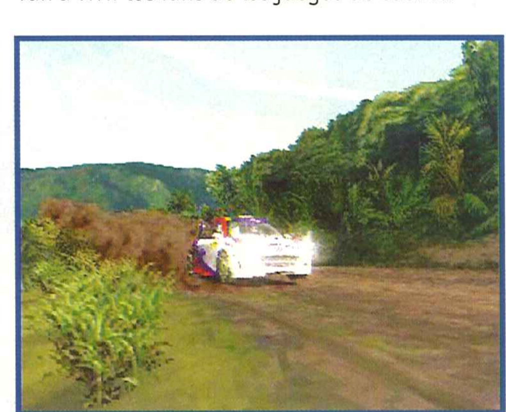
Lo primero que nos llamó la atención a todos los medios allí presentes fue el notable cambio de filosofía, en cuanto al concepto de conducción, que va a experimentar el juego. El carácter arcade, la sensación liviana de los coches (algo que no gustó a muchos usuarios), y el escaso realismo en el manejo de los vehículos, va a dar paso a un estilo mucho más cercano a la simulación, con coches realmente "pesados" y con mejor respuesta en la competición. Sólo este importante salto cualitativo ya habla del radical cambio que experimentará esta segunda entrega.

Pero hay más. Para empezar se incluirán 18 coches con licencia oficial del mundial de rallies del 99 (más otros 10 modelos clásicos que habrá que descubrir) y para seguir, disfrutaremos de tramos reales de los más conocidos recorridos, para lo cual los diseñadores se han pasado meses tomando fotos de decenas de localizaciones, para imitar las texturas propias de cada zona.

Parece que la búsqueda del realismo es lo que marca el carácter de este juego, circunstancia que se reafirma con la inclusión de un modo de juego real con tramos cronometrados y con un sólo coche en carrera (¿alguien está pensando en «Colin McRae»?), o por el impresionante apartado gráfico, del que os podéis hacer una idea mirando estas pantallas.

Atentos, porque parece que no sólo de «GT 2» van a vivir los fans de los juegos de coches.





A la izquierda podéis ver al campeón finlandés Ari Vatanen asesorando a los programadores del juego con sus conocimientos sobre rally. A la derecha, tenéis a uno de los diseñadores gráficos retocando algunos aspectos del juego.

- Nueva sensación en la conducción, con coches más pesados.
- Rutina de colisiones: los coches pierden piezas, se deforman y cualquier daño influye en la respuesta del coche.
- Editor de circuitos.
- Modo de juego Rally, igual a la competición real con un sólo coche en carrera.
- Espectaculares mejoras gráficas: luces de los coches, público animado, movimientos de pilotos y copilotos, efectos de reflejo...
- 1200 polígonos por coche (en solitario) y 600 si aparecen más coches en pantalla.
- Modo de juego para 4 jugadores (pantalla partida) y modo link.
- Tramos tomados de la realidad (92 tramos, 12 países diferentes).
- Nuevas posibilidades de configuración de los coches, con explicaciones técnicas.
- Nuevo modo de repetición, con múltiples posibilidades.
- Nuevos y espectaculares efectos de sonido.

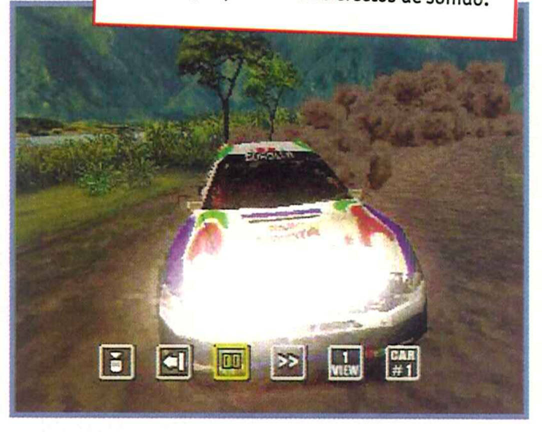
Los circuitos son réplicas auténticas de parajes reales de diferentes lugares.

Cada coche puede llegar a estar formado hasta por 1200 polígonos.

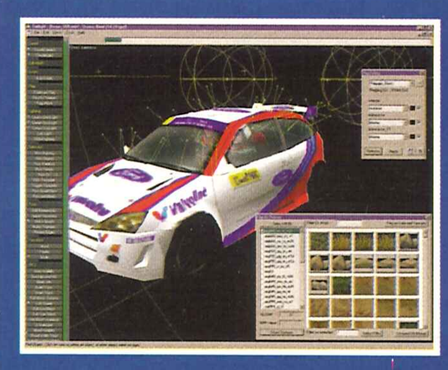
La conducción ofrecerá una sensación muy sólida: los coches "pesarán".

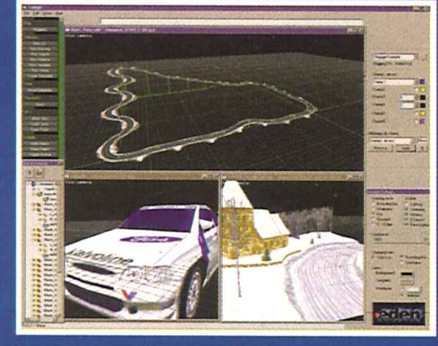
Una de las más esperadas novedades de esta segunda entrega es la opción para editar circuitos. Una vez confeccionados, estos circuitos podrán incluirse en cualquier campeonato oficial.

El modo para 4 jugadores dividirá la pantalla en otras tantas ventanas. También habrá una opción para conectar dos consolas mediante cable link, aunque no se ha revelado para cuántos jugadores.



La opción de repetición pondrá a disposición del usuario un puñado de opciones con las que se podrán realizar un montón de virguerías: movimientos de cámara, ralentizaciones...





Sin duda, las mejoras de esta segunda parte estarán muy centradas en los aspectos técnicos del juego. Los programadores están consiguiendo que tanto vehículos como circuitos ofrezcan un aspecto sorprendente. Destaca sobre todo la solidez y el tamaño de los vehículos y las texturas de los escenarios.

Aunque la mayoría de estas imágenes corresponden a las repeticiones de las carreras, ya se puede adivinar la calidad gráfica que mostrará «V-Rally 2».

Este mes os hemos preparado un Big in Japan muy especial y en él encontraréis algunos de los juegos más alucinantes que hayáis visto jamás. Empezamos por «Blue Stinger», una de las grandes maravillas que Sega nos tiene preparadas para Dreamcast y que, una vez hemos podido jugar con él, os podemos asegurar que se trata de una de las experiencias más impresionantes que jamás se han vivido en una consola. Pero también encontraréis información sobre dos de los juegos más esperados para PlayStation, «Final Fantasy VIII» y «Silent Hill» y sobre el espectacular «Smash Bross» para Nintendo 64.

Monstruos mutantes invaden Dreamcast

BLUE STINGER

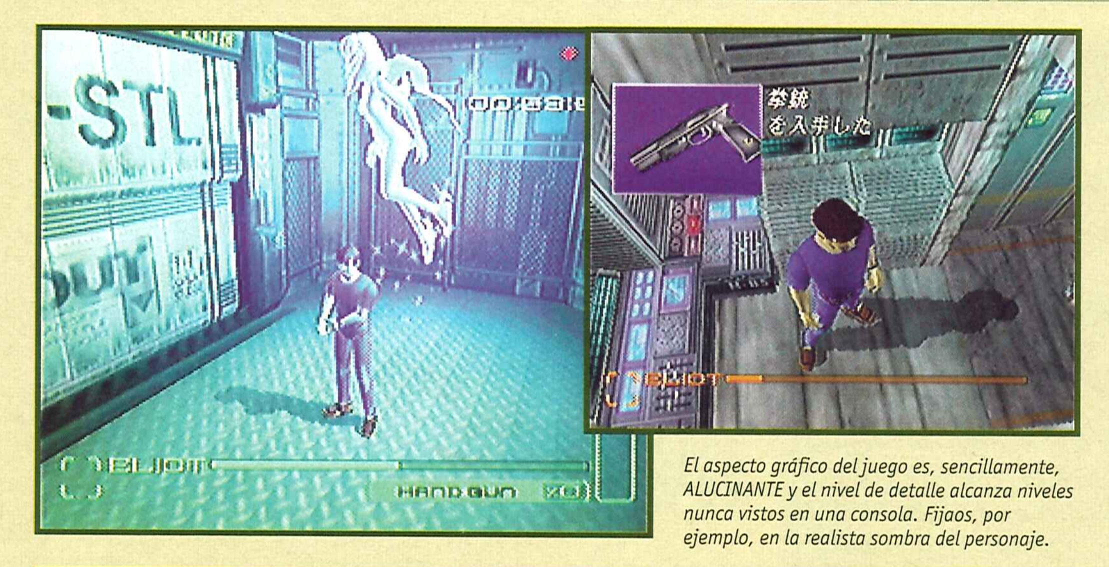
FORMATO: DREAMCAST.
COMPAÑÍA: SEGA (CLIMAX).

EL ARGUMENTO

La isla de los monstruos

La acción transcurre en el 2018, justo después de que un gran terremoto azotara Mexico. El resultado fue la aparición de una nueva isla enfrente de la Península de Yucatán, a la que se bautizó con el nombre de Dinasoa. Inmediatamente, los gobiernos estadounidense y mejicano enviaron un equipo de investigación geológica a realizar los estudios pertinentes. Los resultados nunca salieron a la luz. El año siguiente fue un equipo biológico el que acudió a la isla. Tampoco se publicaron los resultados de sus investigaciones.

Ahora 17 años después, será cuando el protagonista de la historia, Elliot G. Ballade, miembro de un equipo especial de rescate marítimo, y sus compañeros accidentales, Dogs Bower y Janine King, descubran la horrible verdad de este inquietante lugar: debido a inexplicables sucesos la isla está poblada de extrañas criaturas mutantes que amenazan con extender el terror por todo el planeta si alguien no hace nada por evitarlo. Ya lo veis, una vez más, unos héroes solos en medio de una horrible pesadilla.



El aspecto gráfico del juego es, sencillamente, ALUCINANTE y el nivel de detalle alcanza niveles nunca vistos en una consola. Fijaos, por ejemplo, en la realista sombra del personaje.

EL JUEGO

Una aventura de mucha acción

La mecánica del juego continúa con la moda implantada por la saga «Resident Evil». A nuestra disposición tenemos tres personajes controlables, con los cuales podemos recorrer libremente un enorme entorno 3D que es la famosa isla Dinasoa habitada por mutantes.

Para ofrecer mayores dosis de realismo, los programadores han logrando que todas las áreas de la isla estén conectadas, de forma que no haya ningún salto en el espacio: en cualquier momento del juego podremos volver por el camino que hemos recorrido (por muy lejos que nos encontremos), y podremos incluso regresar hasta al mismo lugar en el que iniciamos nuestra visita a la isla.

Dentro de este terrorífico mundo, nuestro objetivo será investigar las causas del suceso e intentar detener el avance de los mutantes. Esto se traduce en una mezcla de investigación y acción, es decir, encontrar tarjetas, claves, armas... mientras eliminamos o esquivamos a todos los monstruos que salen a nuestro paso. Por supuesto, dentro de este desarrollo caben muchas sorpresas argumentales y jugables que no os vamos a desvelar ahora. Ya habrá tiempo de profundizar en ellas cuando el juego llegue a nuestro país junto a la consola.

Los escenarios tridimensionales serán enormemente espectaculares. Aquí tenéis uno de ellos: una ciudad plagada de luces de neón y hasta con una pantalla gigante de vídeo.

A lo largo de la aventura no faltarán los personajes con los que conversar. Por cierto, Sega España aún no nos ha podido confirmar si el juego estará traducido al castellano.

Animaciones

En un juego de acción que quiere parecerse a las películas de Hollywood, la animación de los personajes tiene que ser uno de los aspectos de mayor calidad.

Climax ha recurrido a diferentes técnicas de "motion capture" (las que se realizan tomando como base modelos reales) para conseguir que los movimientos de los protagonistas resulten suaves y realistas. Después, la capacidad gráfica de Dreamcast se encarga de proporcionar la velocidad suficiente a esas imágenes.

Os podemos asegurar que en el apartado de las animaciones, «Blue Stinger» también resulta impresionante.

Armas

Elliot dispondrá durante el juego de un buen arsenal para enfrentarse a los monstruos mutantes. Al principio tendrá que conformarse con algunas armas básicas, como la pistola o el hacha (que podéis ver arriba), pero posteriormente llegará a poseer hasta un lanzamisiles con el que deberá abatir a bichos de mucho mayor tamaño.

En total serán ocho las armas disponibles durante todo el juego, eso sin contar el resto de los objetos que pueden recogerse con muy diferentes utilidades.

Como podéis apreciar, los programadores no se han cortado un pelo a la hora de salpicar (y nunca mejor dicho) los enfrentamientos con cantidades industriales de salsa de tomate.

«Blue Stinger» es una apasionante aventura de acción que os dejará impactados por su alucinante apartado gráfico. Será casi como vivir una emocionante película de tensión.

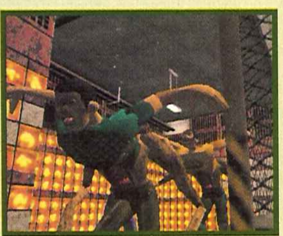
LA TECNOLOGIA

Dreamcast muestra su poderío

Al igual que nos ocurrió con «Sonic Adventure» y «Sega Rally», este juego nos ha dejado totalmente asombrados por su calidad gráfica. Desde las primeras secuencias, «Blue Stinger» muestra un aspecto impresionante en todos y cada uno de sus apartados.

Como aperitivo, tiene una velocidad de refresco que puede llegar hasta los 60 frames por segundo (lo normal en PlayStation es 30), unos personajes que se mueven con enorme suavidad y realismo (gracias a las técnicas de Motion Capture y a los alrededor de 3.000 polígonos utilizados para cada uno de ellos), y unos decorados que no tienen comparación a nada de lo que se ha visto en juegos similares (léase «Resident Evil 2»).

Echando un vistazo a estas pantallas os podéis hacer una idea de los infinitos detalles que ofrece cada decorado, del impecable sentido de la profundidad de los escenarios, de la resolución y la nitidez con la que se muestran todos los objetos y, sobre todo, de los sorprendentes efectos de luz. Además, los escenarios no son imágenes estáticas, sino que un cinematográfico sistema de cámaras en movimiento -nunca visto hasta la fecha en una consola-, nos ofrecerá siempre la toma más oportuna y espectacular.



El catálogo de mutantes es de lo más... asqueroso. El diseño de estos monstruos ha corrido a cargo de Robert Shot, creador de las criaturas que aparecen en la película Beetle Juice.

Dentro de cada zona, siempre interconectadas dentro de la isla, habrá diferentes lugares que visitar, como es el caso de este supermercado en el que ahora sólo hay mutantes.

Los efectos radiactivos no sólo afectarán a los mutantes. Elliot también sufrirá algún percance que, además de chamuscarle un poco, le cambiará el color de su micción.

Pit Bon Sholey, diseñador artístico de "La Máscara" ha logrado crear unos decorados alucinantes, tanto en los interiores como en espacios abiertos.

EL SISTEMA DE CAMARAS

Como en una película de Hollywood

Aunque Elliot es el principal protagonsita, en el juego podremos controlar también a otros personajes, como Dogs Bower.

Esta imagen nos demuestra que tenemos que tener mucho cuidado de dónde ponemos las manos.

Por lo que se ve, la isla en cuestión debió ser un enorme centro de entretenimiento antes de la catástrofe.

Shinya Nishigaki nos confesaba en la entrevista que publicamos hace unos meses, que su idea era crear un juego que fuera lo más parecido a una película de Hollywood. Ahora sabemos a lo que se refería.

El juego se ajusta a las pautas clásicas de las películas de acción y terror. No sólo en el desarrollo de la historia, combinando astutamente momentos de gran tensión, -algunos casi agobiantes-, con otros más sosegados que sirven para profundizar en las causas del extraño suceso, sino también en los recursos técnicos y escénicos realizados a base de sorprendentes movimientos de cámara (que incluyen picados, travellings, planos generales, zooms...) y la constante combinación de espacios abiertos con estrechos pasillos o interiores llenos de recovecos.

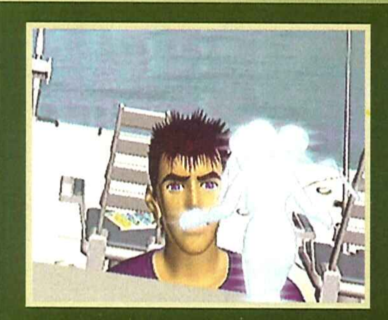
También ayuda bastante la maestría con la que los programadores de Climax han conseguido enlazar las escenas pregrabadas con las que suceden en tiempo real, dejando atrás los molestos parones o las interrupciones demasiado remarcadas.

Desde luego, el hecho de que en el juego hayan colaborado "gente del cine" como Robert Shot, responsable de todas las criaturas en Beetle Juice, y Pit Bon Sholey, diseñador artístico de Mars Attack y La máscara, ha contribuido a mejorar este apartado.

Una excepcional banda sonora, de esas que embriagan desde el primer momento, completan este juego que Climax ha querido que resulte lo más parecido a una superproducción hollywoodiense.

Elliot dialoga con Janine King, otra de las protagonistas a la que también podremos -y deberemos-, controlar durante la aventura. Como veis, Elliot y Janine todavía no han comenzado sus clases de castellano.

Renderizaciones



Dreamcast quiere demostrar que en esto de las intros también tiene mucho que decir. La de este juego en concreto es una auténtica delicia, que nos muestra con una nitidez y una resolución sorprendentes la llegada de los protagonistas a la misteriosa isla. Por supuesto, las imágenes pregrabadas de este estilo no se limitarán sólo a la primera parte del juego, sino que se sucederán a lo largo de la aventura con el fin de hilvanar con enorme precisión las líneas argumentales. Cabe destacar también el empeño que han puesto los programadores para que la transición entre este tipo de imágenes y las del juego apenas se note. Para ello ayuda, y mucho, la impresionante calidad gráfica de las imágenes en tiempo real del propio juego.

Square presenta la aventura definitiva

Lo prometido es deuda. Hace unos meses nos comprometimos a ofreceros un amplio reportaje sobre este juego cuando se pusiera a la venta en Japón y aquí lo tenéis. Con los 4 CD´s que componen esta aventura ya en nuestras manos, os podemos confirmar que estamos ante una auténtica obra maestra, un maravilloso RPG que superará con creces la ya genial calidad de su predecesor.

FINAL FANTASY VIII

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑÍA: SQUARE.

Por increíble que parezca, la calidad gráfica de esta entrega ha dejado en pañales a su predecesora. Ver para creer.

Esta es una vista exterior de la escuela militar Garden, donde se forman los protagonistas del juego.

Dentro del ambiente fantástico que envuelve al juego, encontraremos unos escenarios muy realistas y detallados.

En la intro del juego (que no es la que aparecía en la demo que distribuyó Square), podemos disfrutar del espectacular enfrentamiento entre Squall y Seifer, con una calidad gráfica impresionante y una música absolutamente maravillosa.

EL ARGUMENTO

Escuela de héroes

La historia de «FF VIII» gira en torno a la escuela militar de Garden, el lugar donde comienza la aventura. Allí se forman chicos y chicas de entre 6 y 19 años en el arte de la guerra, con el fin de crear un ejército de élite independiente de cualquier gobierno o potencia mundial. En este lugar los chicos y chicas no sólo reciben un entrenamiento físico, sino que también aprenden difíciles y complicadas técnicas militares.

Dentro de esta escuela se encuentra la fuerza especial SeeD, cuyos miembros poseen habilidades y poderes especiales. Para llegar a este cuerpo hay que pasar unas pruebas extraordinariamente duras. Y es aquí donde aparece Squall Leonhart -el protagonista de la historia- un cadete de la escuela militar que quiere llegar a formar parte de SeeD, como su ídolo Seifer Almasy, un tipo arrogante y receloso de que alguien pueda cuestionar su liderazgo. Es el difícil carácter de este personaje el que lleva a ambos, Squall y Seifer, a protagonizar un duro enfrentamiento, que es el que se nos ofrece en la intro del juego.

Mientras, una poderosa bruja ha decidido acabar con la paz en el mundo, y arrastra consigo a numerosos súbditos provenientes de las ciudades de Galbadia y Dole... A partir de aquí, empieza la acción.

La secuencia inicial

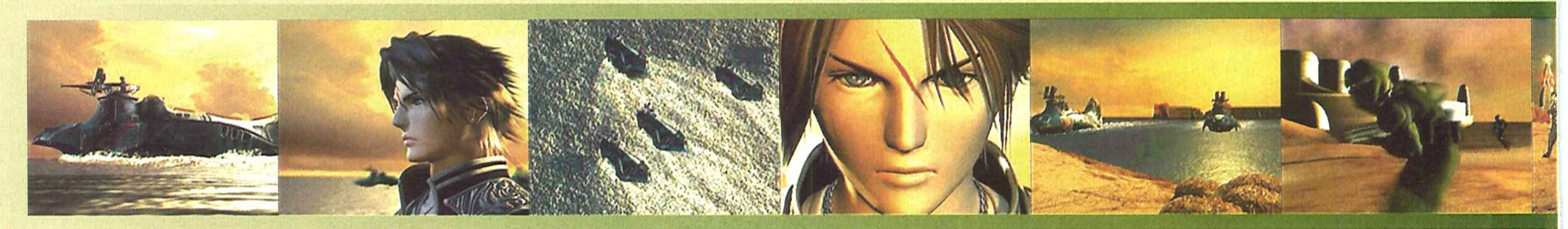
Nada más acabar la intro,nos encontramos con Squall tumbado en una cama, herido tras su enfrentamiento con Seifer. Es el comienzo del juego. Aquí, con la llegada de una bella rubia a la enfermería, tenemos la oportunidad de comprobar uno de los grandes avances de esta entrega: la fluidez con la que se pasa de las imágenes pregrabadas a las que ocurren en tiempo real.

Guardian Force

Seguro que a muchos os suena esta "invocación" -ahora Guardian Force- que aquí realiza Squall. Es el hechizo del Fénix, que ha multiplicado su espectacularidad hasta convertirse en una secuencia impresionante. Hay que destacar que, al suprimirse los puntos de magia, ahora los Guardian Force dependen de una barra de tiempo. Una vez invocado el hechizo, empieza una breve cuenta atrás y, cuando la barra llegue al final, se producirá el demoledor ataque.

¿Qué hay de menú?

Ya sabéis lo importantes que son los menús en esta saga. Esta octava entrega no será la excepción, y deberemos consultar asiduamente estos menús para comprobar nuestro estado, cargar nuestros hechizos, recuperar vida y un sinfín de utilidades más. Como veis, los textos están en japones... claro que, para cuando el juego llegue aquí, esperamos que estén traducidos al castellano.



EL JUEGO

Mucho más que un RPG

Es posible que los límites que marca el género de los RPG quedaran ya superados con la séptima entrega de «Final Fantasy», pero es que ahora Square nos regala una joya impagable, que definitivamente salta por encima de cualquier clasificación para introducirse en una categoría reservada sólo para las obras maestras.

«FF VIII» llega a este nivel por su impresionante acabado gráfico, por su cuidada línea argumental (siempre jugando con la fantasía a la que hace referencia el título), y por una serie de elementos inéditos que le convierten en un imprescindible para cualquier usuario de PlayStation.

En contra de lo que muchos pensaban, «FF VIII» no será una continuación del «VII». De echo, aunque es cierto que mantienen muchas similitudes en su desarrollo, tanto la historia como la ambientación han cambiado notablemente: además de que en el argumento los aspectos sentimentales cobran una mayor importancia, el aspecto general del juego también ha cambiado. Los personajes son ahora más adultos, sus formas más estilizadas... son, en definitiva, más reales. Los decorados, por su parte, se presentan más elaborados y mucho más detallados.

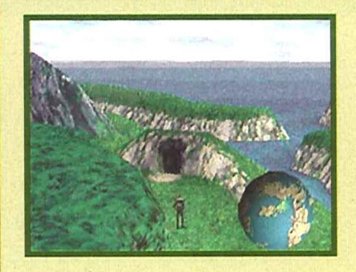
Otra de las grandes novedades del juego será su compatibilidad con el PocketStation. Con él podremos jugar a un mini-juego protagonizado por un chocobo, llamado "Odetake Chocobo", además de organizar duelos con otros PocketStation o conseguir algunos objetos extra para «FF VIII».

Por cierto, os adelantamos que ya está previsto el lanzamiento de «FF IX» para finales de año en Japón, del que se sabe que será una continuación de esta entrega en la que cobrará más protagonismo Laguna Loire, uno de los personajes más carismáticos del octavo capítulo.

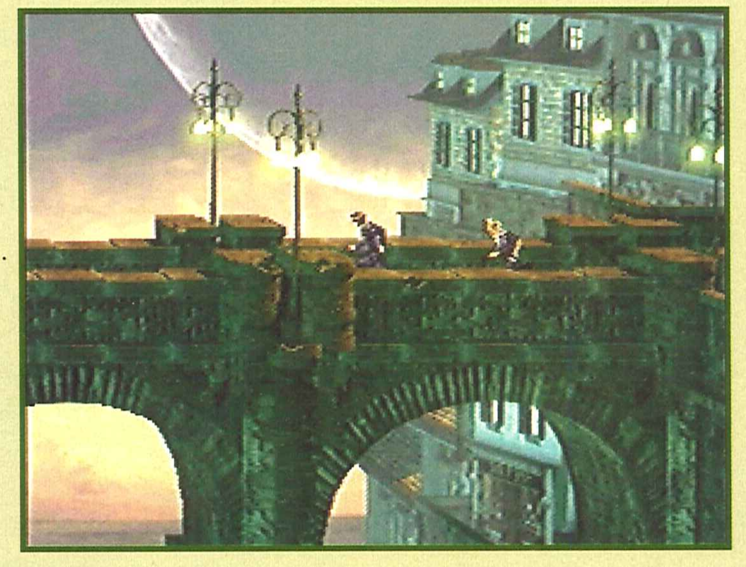
¡A luchar!

El sistema de combates sigue ofreciendo la misma mecánica de menús, y ataques y defensas por turnos, aunque también se presentan una serie de novedades. Para empezar, gráficamente se han mejorado bastante, ofreciendo un mayor número de perspectivas e imágenes más espectaculares. Por otro lado, se han eliminado los puntos de magia y se ha incluido el llamado "Mando Draw" por el cual nuestros personajes pueden aprender hechizos de los enemigos. Además, la fuerza de los enemigos se ajustará a la que lleven nuestros personajes.

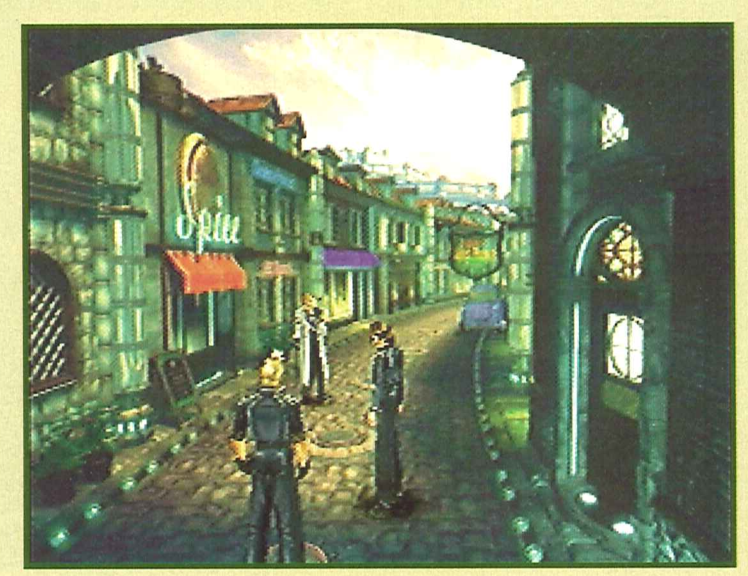
Vamos de excursión

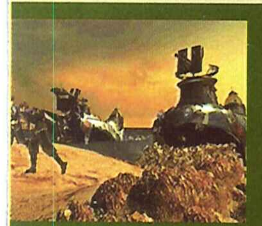


Cada vez que tengamos que trasladarnos de un lugar a otro lo haremos a través de estos mapas tridimensionales, más tractivos que los que aparecían en la séptima entrega. Además, en ocasiones haremos uso de vehículos o barcas para desplazarnos a las distintas ciudades que aparecen en el juego.



Squall y Seifer acaban de llegar a una nueva ciudad. Es el momento de recorrer sus calles y estar preparados para cualquier acontecimiento que pueda sorprendernos. Las perspectivas y los movimientos de cámara son realmente alucinantes.





Esta es la intro que aparecía en la famosa "demo" de Square, y que en realidad sucede ya avanzado el juego. En ella vemos la invasión de una ciudad por parte de los miembros de SeeD.

A poco de comenzar el juego, Squall regresa a su habitación para cambiar su indumentaria. Hay que ponerse el uniforme de gala para la ocasión.

VENTAS

Arrasando en Japón desde el primer día

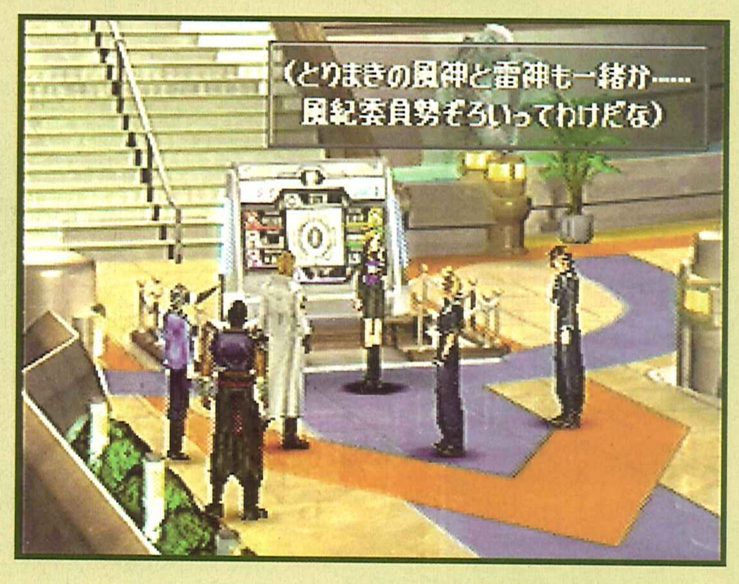
La expectación que se había creado en Japón en torno al lanzamiento de «Final Fantasy VIII» ha sido la mayor en la historia de los videojuegos.

En la primera semana de su puesta a la venta, «FF VIII» vendió la friolera de 2 millones de unidades, superando la acogida que tuvo «FF VII» en ese mismo período.

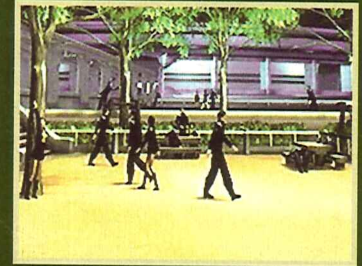
Todavía es difícil saber si esta entrega superará dentro de unos meses las cifras de ventas totales de su predecesor, pero todo hace augurar que sí lo va a conseguir. Razones no le faltan.

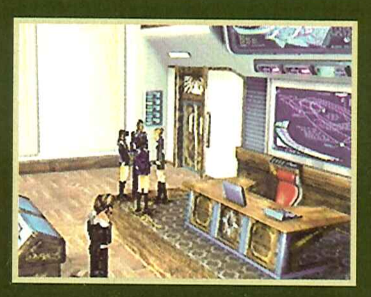
Squall y Seifer mantienen una dura rivalidad durante todo el juego.

Squall asiste a una de sus clases en la escuela militar Garden



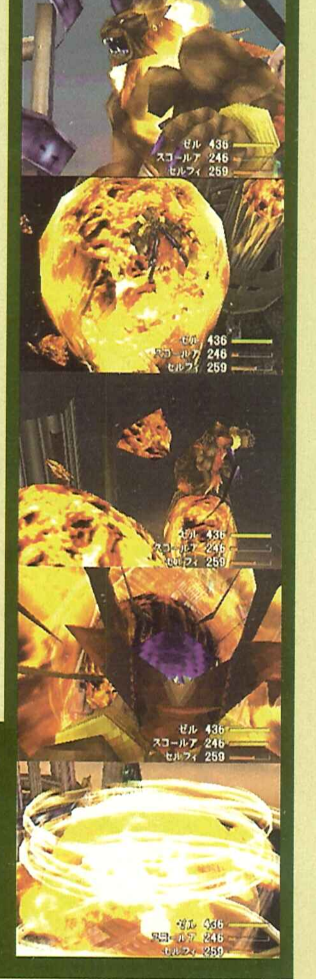
Un mundo real





Otro de los aspectos más destacados y novedosos de «FF VIII» es el gran acierto que han tenido los programadores al presentar un entorno lleno de vida, en el que, al tiempo que nos movemos con los protagonistas, podremos ver a infinidad de personas deambulando por los distintos escenarios ajenos a la trama principal e incluso hablando entre ellos. Un auténtico soplo de realismo dentro del fantástico mundo del juego.

Ni que decir tiene que los diálogos estarán a la orden del día durante toda la aventura. Confiemos en que aquí lleguen en castellano.



Guardian Force Ifrit

Otro hechizo que os sonará de la anterior entrega, aunque aquel parece ahora un infantil fuego de artificio comparado con el salvaje ataque incandescente que protagoniza el monstruo Ifrit. Juzgad vosotros mismos.

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑÍA: KONAMI.

La ciudad fantasma

SILENT HILL

Sabíamos que este juego no nos iba a defraudar. Todos estábamos expectantes por conocer cómo Konami se adentraba en el mundo del terror y, una vez hemos tenido el placer de disfrutar con el juego terminado, el resultado no podía haber sido más impactante. «Silent Hill» se va a convertir, sin duda, en la obra más obsesiva, terrorífica e inquietante que haya pasado por PlayStation.

La crudeza de sus imágenes hacen de este título uno de los juegos más "fuertes" jamás vistos en una consola. Advertimos que algunas escenas puede herir la sensibilidad del espectador...

EL ARGUMENTO

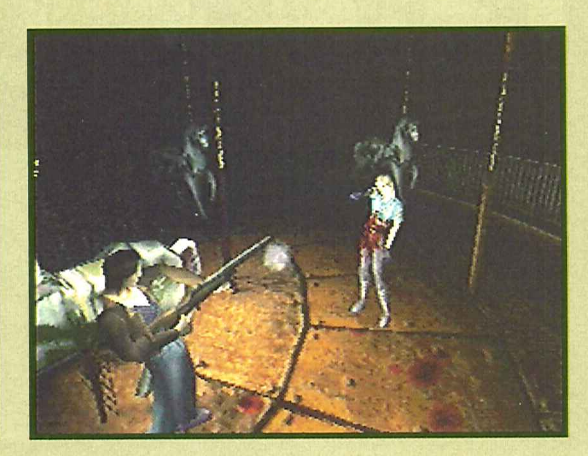
Bajo la influencia de los clásicos del cine de terror

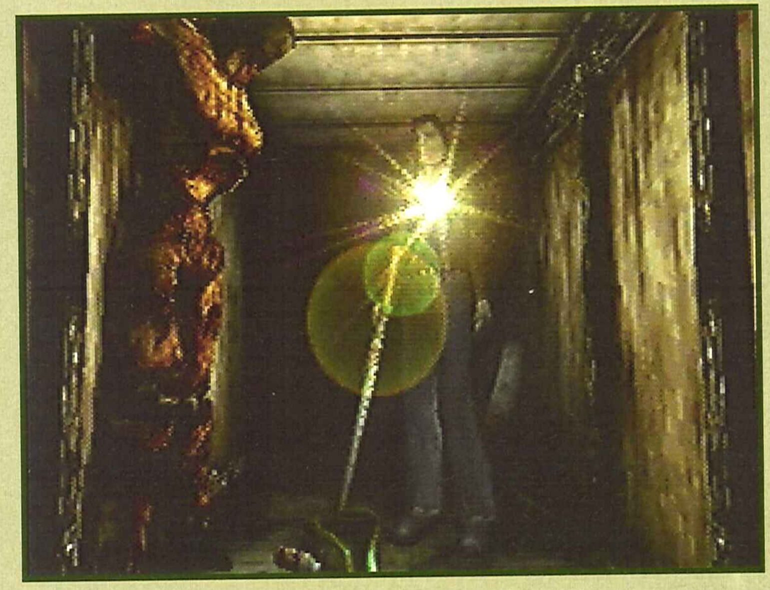
Ya os adelantamos parte del argumento en nuestro reportaje de hace unos meses. Terry Mason viaja con su hija por una solitaria carretera, cuando sufre un aparatoso accidente al evitar atropellar a una misteriosa figura humana.

Al despertarse tras sufrir un fuerte golpe, su hija ha desaparecido. Es entonces cuando llega al tenebroso pueblo de Silent Hill, una zona fantasma donde apenas queda algún ser vivo...y sí muchos muertos. A partir de aquí, el protagonista comenzará una desesperada búsqueda y acabará sumergiéndose en una terrible pesadilla de la que parece imposible despertar.

Mason tendrá que recorrer diferentes localizaciones de la ciudad, topándose con extrañas criaturas, personajes desesperados y sucesos inexplicables. Una historia de terror con todas las de la ley.

El juego ofrece secuencias animadas realmente inquietantes, como la visión que Mason tiene de estos dos espectros dialogando entre sí. Esperemos que en España podamos disfrutar de una versión en castellano.





Uno de los elementos más notables del juego reside en su iluminación. La oscuridad preside todos los escenarios, por lo que la utilización de una linterna será imprescindible.

EL JUEGO

¿Preparados para pasar miedo?

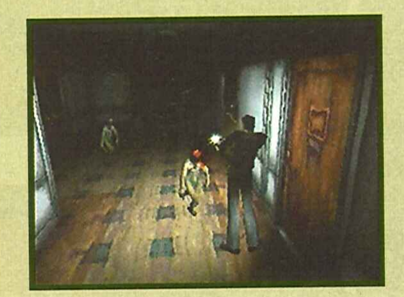
Seguro que todos vosotros, como nosotros, en lo primero que pensásteis al conocer las primeras noticias acerca de este juego fue en «Resident Evil». Evidentemente, «Silent Hill» está muy influenciado por la obra maestra de Capcom, aunque su enfoque es algo diferente.

También aquí manejamos a un personaje a través de la aventura, mezclando momentos de exploración y resolución de enigmas con otros de enfrentamiento directo con las monstruosas criaturas, pero en este juego la carga emocional es mucho más fuerte.

Konami ha creado un ambiente agobiante, muchísimo más terrorífico que en «RE», combinando escenarios interiores con exteriores, y apoyandose en recursos como la niebla de las calles o los estrechos pasillos para que el jugador jamás sepa lo que puede haber a tan sólo unos pasos de su posición. Además, el juego ofrece algunos golpes de efecto magistrales, sorprendentes, a veces estremecedores, ideados por alguien que desde luego ha visto muchas películas de terror.

El protagonismo de la música, o el brillante aprovechamiento de las fuentes de luz y las sombras, elevan aún más las posibilidades de «Silent Hill» de asustar al más pintado. Todas estas virtudes consiguen que apenas reparemos en algunos elementos gráficos que, todo hay que decirlo, no pasan de aceptables.

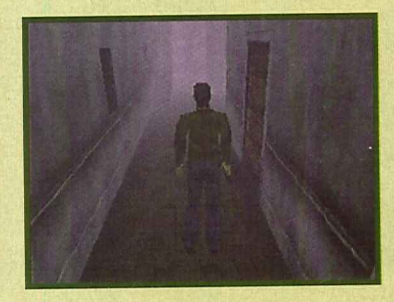
No será difícil identificar los objetos que podremos llevar en nuestro equipaje, que serán muy numerosos y muy... útiles.



En su recorrido por toda la ciudad, Mason deberá visitar diferentes edificios habitados por horribles criaturas.

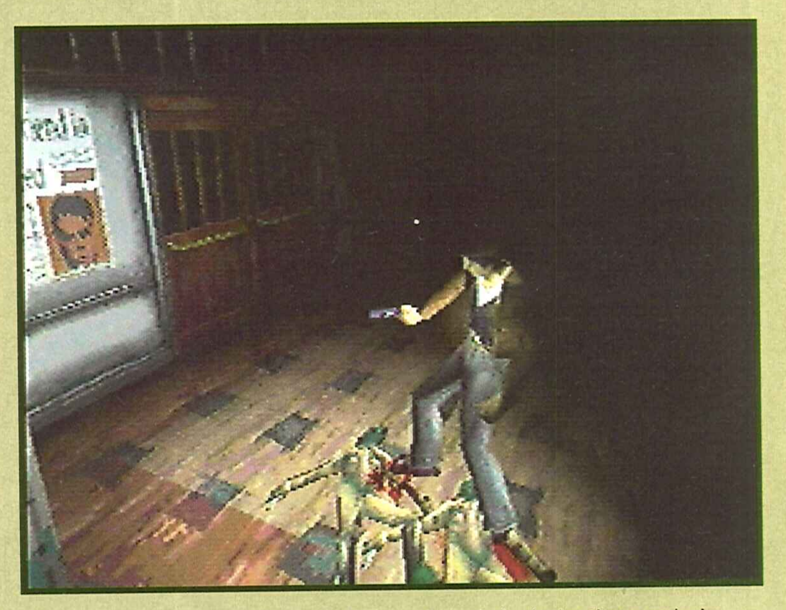
Al igual que hemos visto en otras aventuras de acción, el jugador podrá acceder a un completo menú siempre que lo desee para equiparse con una de las armas, recuperar algo de vida o utilizar algún utensilio como llaves, amuletos o pistas. Debajo de los objetos encontraremos una descripción de sus utilidades.

«Silent Hill» acaba de ser editado en EEUU y lo hará en estos días en Japón. Los nipones ya están deseando sentir auténtico pavor frente a su PlayStation.



Los diseñadores han sabido jugar con la oscuridad y la atmósfera tenebrosa para ofrecer un ambiente terrorífico.

Tampoco la calle es un lugar seguro. La espesa niebla impide que veamos a los monstruos hasta que están encima nuestro.



El juego no se anda con ningún tipo de lindezas. Después de abatir a tiros a cualquier monstruo, Mason deberá asegurarse de que ha acabado con él pisoteándole con saña. ¡Cualquier cosa es válida con tal de no tener que volver a enfrentarnos a esta criatura!

FORMATO: NINTENDO 64.
COMPAÑÍA: NINTENDO.

SUPER SMASH BROS.

Las estrellas de Nintendo, a bofetadas

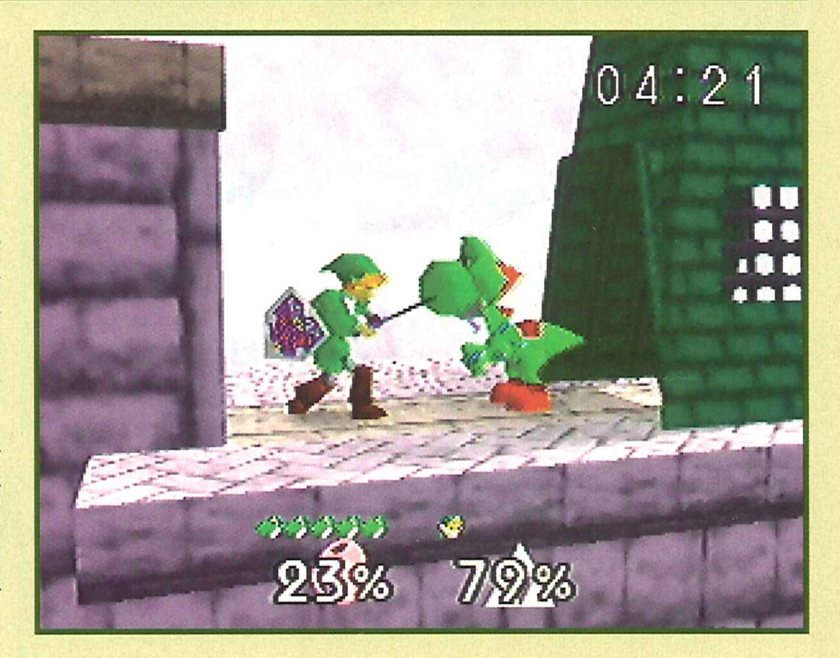
Las relaciones entre los personajes más conocidos de Nintendo se han puesto tan tensas que se han liado a mamporros, como si del vestuario del Real Madrid se tratase. Mario, Link, Donkey Kong y compañía muestran su cara más agresiva en este peculiar juego de lucha que ya está arrasando en Japón.

EL JUEGO

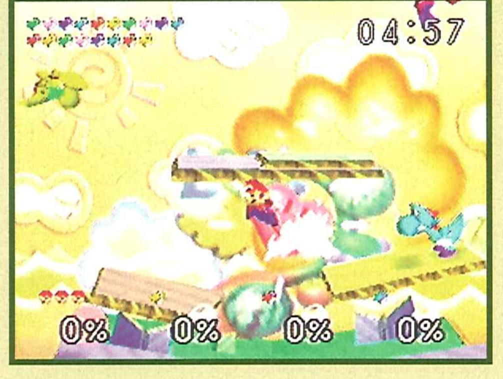
Unas peleas singulares

El planteamiento de «Super Smash Bros» se aleja de lo que es habitual en el género de la lucha tipo versus. Aquí no existen barras que midan la energía de los contendientes, y la victoria en los combates depende de dos factores: por un lado, de que uno de los personajes se caiga del escenario, lo que además de un guantazo morrocotudo es casi una garantía de derrota. Por el otro, depende de un porcentaje que aparece en la parte inferior de la pantalla para medir el daño que recibe cada uno. Cuanto más alto sea ese porcentaje, más efectivos son los ataques del rival.

Las peleas se desarrollan en 2D sobre unos escenarios con plataformas a distintas alturas, y el sistema de control se concentra principalmente en los botones A y B, que son los que permiten realizar la gran mayoría de los golpes. Además, los luchadores también pueden utilizar mazos, flores lanzallamas, bombas... los cuales se encontrarán en forma de ítems que aparecen aleatoriamente.



Mario utiliza uno de los ítems que aparecen de vez en cuando sobre el escenario. En este caso se trata de una pesada caja que se dispone a lanzar contra Kirby.



La perspectiva se aleja cuando los personajes se separan el uno del otro. Hay tantos zooms en los combates, que parece que es Valerio Lazarov quien maneja la cámara.

Aunque Luigi aparece en esta pantalla, no está entre los ocho personajes elegibles. ¿Será el hermano de Mario uno de los cuatro luchadores secretos que hay en el juego?

PELEAS A CUATRO

¡La locura multiplayer!

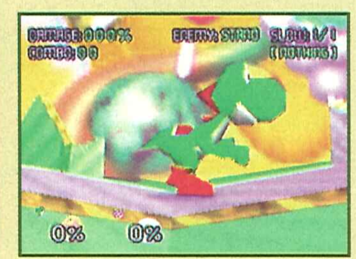
Una de las cualidades más sobresalientes de «Super Smash Bros.» es que tiene capacidad para llenar el escenario de personajes. En el modo versus se pueden enfrentar hasta cuatro jugadores simultáneos, pero incluso algunos combates del modo historia igualan ese número de contendientes. ¿Cómo se resuelve semejante lío? Muy fácil: os enfrentáis a una pareja de rivales con la ayuda inesperada de un personaje que se une a vosotros en la pelea.

LOS PERSONAJES

Mario: *El inimitable fontanero es ideal para los jugadores principiantes.*

Link: *Tiene la ventaja de que puede utilizar su espada en los combates.*

Donkey Kong: *Tiene una fuerza brutal, pero es lento de movimientos.*



Yoshi: *Usa la lengua para comerse al rival y convertirlo en un huevo.*

Fox Mc Cloud: *Es uno de los más rápidos, y además lleva pistola láser.*

Kirby: *Tiene la habilidad de imitar los principales golpes de su oponentes.*

Samus: *Una luchadora muy completa y también armada hasta los dientes.*

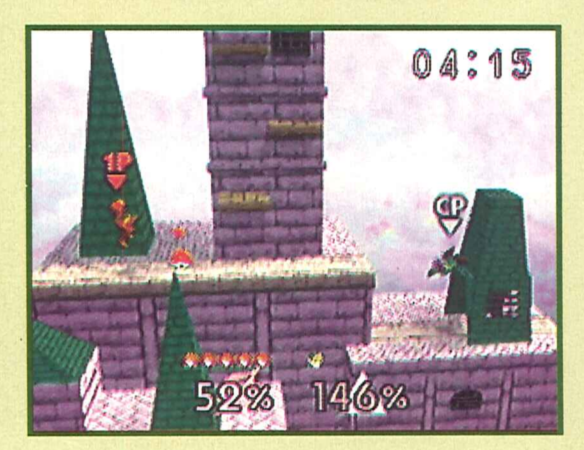
Pikachu: *El pokemon más famoso es capaz de lanzar ataques eléctricos.*

LOS ESCENARIOS

Recuerdos de otros juegos

Todos los personajes del juego tienen su propia zona de combate en unos lugares muy reconocibles. El escenario de Link es un castillo tipo Zelda, claro. Fox McCloud pelea sobre su nave espacial y a Yoshi lo encontramos en un libro como los que aparecían en «Yoshi´s Story». Además, para que la ambientación sea perfecta, en casa de cada luchador suenan la música y los efectos del juego que le hizo famoso.

A pesar de tratarse de un juego de lucha, la simpatía y el sentido de humor están presentes durante todos los combates.



CARMAGEDDON

PARA MAYORES DE... 15 AÑOS

¿Estáis listos para aplastar zombies con vuestros vehículos? Mejor que sea así, porque en junio llegarán a nuestro país todas las versiones del juego más polémico de la historia. Sam Forrest, Product Manager de SCI, estuvo en nuestra redacción para mostrarnos el estado actual de los tres juegos y dejarnos comprobar que, en movimiento, «Carmageddon» resulta aún más... salvaje.

Aunque todavía está en un estado bastante prematuro, ya podemos ver a algunos zombies y otras criaturas paseando por el juego. Arriba podéis comprobar el humor negro de los programadores, colocando a zombies arrodillados pidiendo clemencia.

Una de las misiones consistirá en aplastar a los zombies que juegan un partido de football americano.

A los programadores no les importa reconocer que han sacrificado algunos aspectos gráficos para poder ofrecer mapeados gigantes.

«Carmageddon» será un juego en el que los aspectos "gore" estarán a la orden del día. Aunque teniendo en cuenta que se trata de zombies, la cosa queda muy atenuada.

Hace unos meses ya echamos un primer vistazo a lo que será este juego en PlayStation y N64. Ahora, tras haber disfrutado durante unas horas con ambas versiones (sin acabar todavía, eso sí), ya tenemos una idea más clara de lo que nos ofrecerá este controvertido título.

Para empezar ya está confirmado que ambas versiones, aún desarrollando el mismo concepto de juego, serán diferentes.

La de N64 estará basada en las dos entregas aparecidas en PC, mientras que la de PlayStation será una adaptación más libre.

Ambas ofrecerán diferentes vehículos -en número y características-, así como misiones distintas e ítems y armas específicos para cada una de ellas. De hecho, esto será así porque la versión para N64 ha sido más controlada por la propia Nintendo.

Sin embargo, su propuesta será prácticamente idéntica. Como sabéis, «Carmageddon» es un juego de coches muy especial, donde además de manejar vehículos e intentar llegar primero, hay que machacar a todo bicho viviente que aparezca en nuestro camino, y al mismo tiempo entorpecer lo más posible el recorrido de los otros vehículos.

El juego estará dividido en diferentes misiones (que habrá que completar para pasar a la inmediatamente posterior), y podremos conseguir vehículos

secretos o comprar armas y accesorios para nuestros coches.

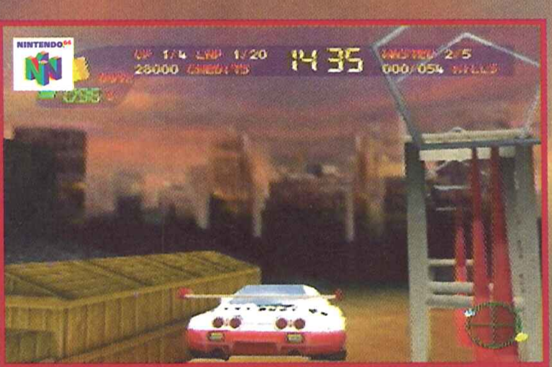
Las misiones pueden ser del calibre de aplastar a una horda de zombies en un lugar determinado o destruir una serie de coches... con la gracia de que cada nivel consiste en un enorme escenario 3D por el que podremos circular libremente y que estará plagado de obstáculos, atajos, rampas en las que realizar saltos imposibles, ítems explosivos y, por supuesto, muchas criaturas que machacar. Todo ello siempre con la exigencia de hacer gala de una gran habilidad en la conducción.

Ni que decir tiene que la sangre y las vísceras, siempre desde un punto de vista muy cómico, estarán a la orden del día. En cualquier caso, ya está confirmado que el juego estará recomendado para mayores de 15 años.

También se incluirá un modo para dos jugadores con diferentes opciones.

Si no sufre retrasos de última hora, el juego estará disponible a partir del mes de junio en sus diferentes versiones.

Los vehículos contarán con algunas armas con las que podremos eliminar más rápidamente a los zombies o bien perjudicar al resto de los vehículos.



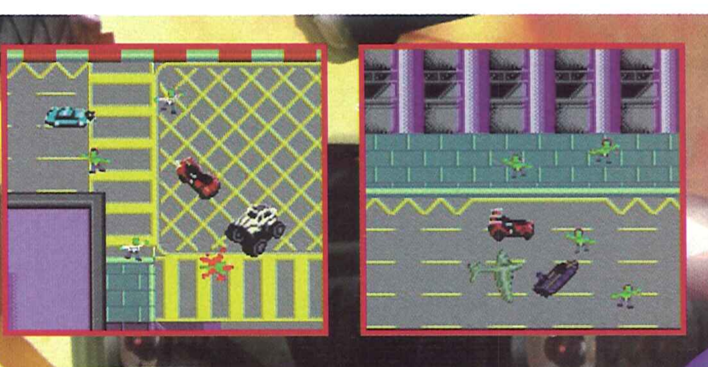
Los amplios circuitos serán tridimensionales y podremos movernos por ellos con entera libertad.

El juego nos propondrá más de 30 misiones diferentes por cumplir, aunque todas tendrán un denominador común...

Algunas de estas misiones deberán realizarse bajo una intensa lluvia, que nos dificultará un poco más las cosas.

Sam Forrest, Product Manager de SCI, se personó en nuestra redacción para mostrarnos el estado actual de todas las versiones de «Carmageddon». Después, posó así de sonriente con nuestro número dedicado a este esperado juego.

TAMBIÉN EN GAME BOY COLOR



La versión para GBC sigue la misma línea de sus hermanas mayores: 20 coches a elegir, 40 circuitos, ítems, armas, total libertad para recorrer las áreas e infinidad de zombies por machacar.

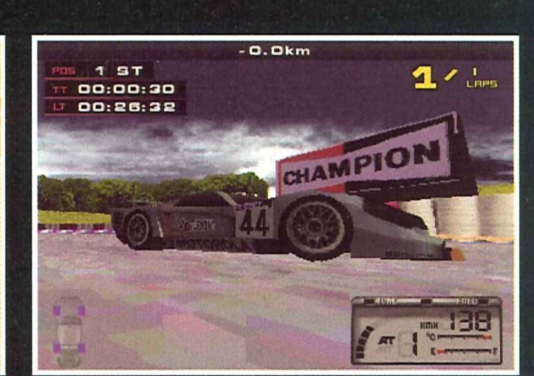
Diversión al estilo gore y muchas dosis de humor negro.

El apartado gráfico no nos ha parecido muy brillante.

LE MANS 24 HOURS

Tu corazón se acelera. Sientes un pulso frenético, y el olor a gasolina invade todo el coche. La luz se pone en verde. Mientras te sube la adrenalina, la brutal aceleración te pega contra el asiento. Vas a tomar la primera curva, cuando la bestial gravedad parece querer arrancarte la cabeza. No te preocupes, sólo te quedan 352 vueltas...

La carrera más famosa del mundo



Durante los dos últimos meses os hemos venido facilitando algunos detalles acerca del próximo lanzamiento de Infogrames dentro del género de la velocidad. Ya sabréis, por tanto, que este juego -que por fin verá la luz el mes próximo-, tratará de reproducir fielmente la mítica carrera francesa de Le Mans, y por lo que hemos visto, parece que las cosas van por buen camino.

En principio, el apartado gráfico parece presentar una calidad excelente, con detalles tan notables como el avance del día sobre el circuito. Esto se traduce en que, en la misma carrera, la conducción se efectuará tanto bajo la cegadora luz del sol, como sobre la noche más cerrada ya que, como sabréis, esta competición consiste en una carrera de 24 horas seguidas de duración. Por supuesto, estos efectos de luces jugarán un papel fundamental, haciendo más espectacular si cabe la competición.

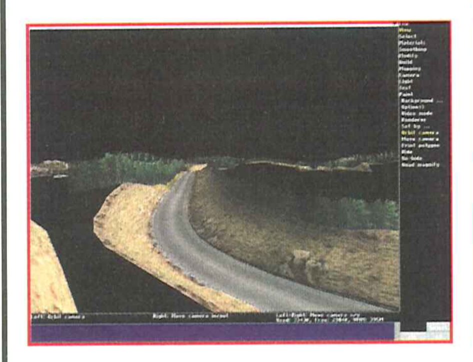
Por otra parte, el juego dispondrá de 5 circuitos, entre los que se contarán, por supuesto, el famoso circuito de Le Mans, así como otros 4 que incluso han sido aprobados por la A.C.O. (los organizadores de esta carrera en la realidad).

Otros detalles, como la avanzada Inteligencia Artificial aplicada al juego, os permitirán pilotar los espectaculares bólidos con sus características reales de maniobrabilidad, potencia, velocidad punta...

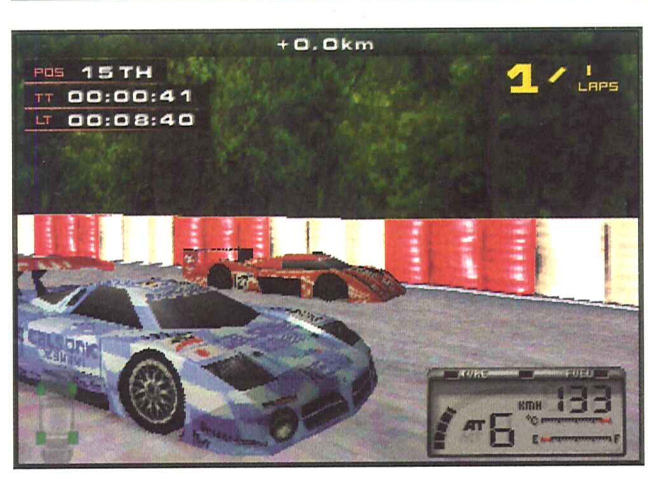
Dicho todo esto, y tras haberos puesto los dientes largos, sólo queda esperar a que llegue el mes de mayo, que será cuando podamos disfrutar a tope con las evoluciones en carrera de estos auténticos monstruos del asfalto.

Los circuitos

Estas son algunas imágenes del proceso de creación de los cuatro circuitos que encontraremos en el juego. Se está poniendo especial cuidado en el circuito de Le Mans, del que se está reproduciendo hasta el más mínimo detalle para elevar el realismo hasta su punto máximo.

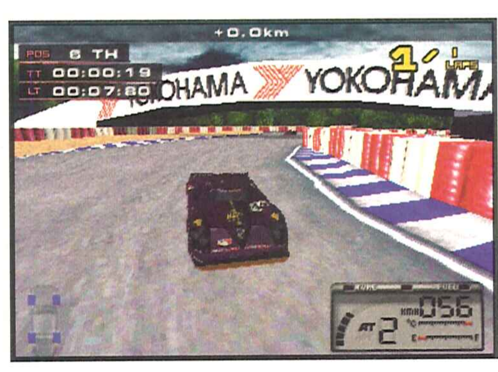


«Le Mans 24 Hours» nos permitirá disfrutar a tope de las excelencias de la popular carrera de resistencia francesa.

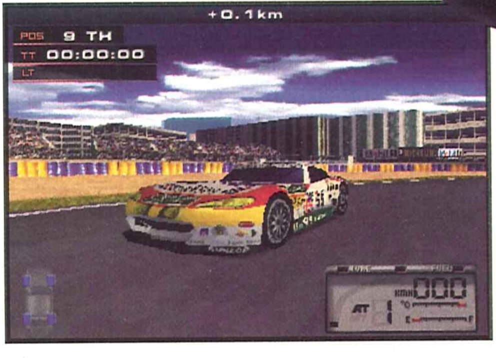


Como podéis apreciar, es lógico que la carrera de Le Mans se haya hecho famosa en todo el mundo, sobre todo gracias a sus espectaculares... "curvas".

Sólo 5 circuitos nos parece un número algo escaso.



Cuando llegue la noche, y con ella la oscuridad, los efectos de luces y demás virguerías gráficas os dejarán realmente boquiabiertos.



Se está poniendo especial atención en la reproducción de los coches, para que todo se asemeje lo máximo posible a la realidad.

LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

La mayoría de vosotros recordaréis un compacto que apareció hace dos años para PlayStation bajo el nombre de «Legacy of Kain» y que proponía un juego de rol al más puro estilo 16 bits, y en el que encarnábamos el papel de un vampiro.
Pues bien, ahora nos llega su continuación para demostrar que las segundas partes pueden ser mucho mejores que la original.

Ralzeil, uno de los lugartenientes de Kain ha desatado la ira del vampiro al adelantársele y desarrollar sus alas, por lo que ha llegado el momento de recorrer el mundo de los muertos y enfrentarse a los ejércitos del mal.

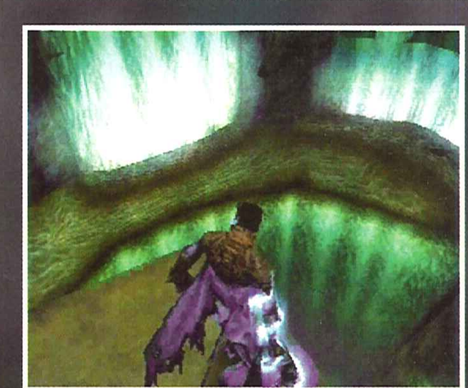
Esta vez la perspectiva cenital dará paso a una aventura de acción en 3D en la que, de nuevo, nuestra labor será la de vagar por un mundo siniestro, enfrentándonos a todos los seres que el malvado Kain envíe contra nosotros y probando nuestras habilidades de vampiro. Pero los cambios respecto a la primera parte no terminan aquí.

Aparte de un sorprendente aspecto visual, que podéis apreciar en las pantallas que os ofrecemos, este juego presentará un planteamiento realmente atractivo, ya que no se ha dividido en niveles, como es habitual, sino que nuestra odisea se desarrollará en un único mundo de enormes proporciones. Y además, por si fuera poco, los escenarios ofrecerán un doble aspecto, gracias a una puerta dimensional que nos permitirá introducirnos en el mundo de los muertos.

Otra de las novedades más atractivas es que en lugar del típico esquema de los juegos de rol, «Soul Reaver» no se basará en recopilar objetos, ya que no dispondremos de inventario, sino que tendremos que tomar las herramientas y utilizarlas en el momento, con la posibilidad de interactuar con casi todos los elementos del escenario.

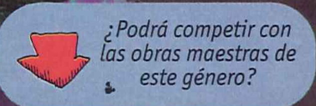
Para redondear este lanzamiento, los muchachos de Crystal Dynamics se han esforzado en generar una sorprendente IA para los enemigos, de modo que nos atacarán de diferentes formas según su número y su situación, e incluso recordarán cómo nos hemos comportado con ellos anteriormente para convertirse en nuestros aliados o atacarnos con mayor agresividad.

Afilad vuestros dientes porque muy pronto estará aquí lo que promete ser un auténtico bombazo.



Esta es la puerta que nos trasladará a un inframundo poblado por extraños seres. Cada vez que la atravesemos, el mundo que conocemos tomará una apariencia fantasmal y los escenarios sufrirán notables variaciones.

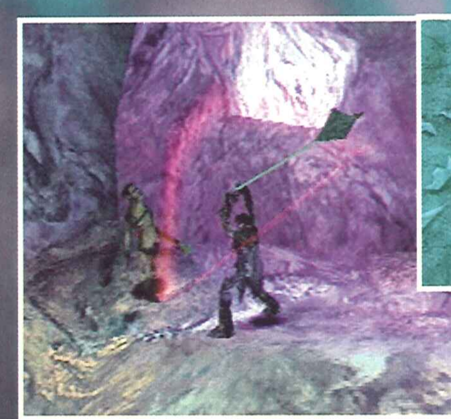
Una aventura enorme, con un planteamiento completamente original.



Regreso al mundo de las tinieblas

La espectacular secuencia inicial, muestra cómo nuestro protagonista desata la ira de Kain.

Los vistosos efectos de luz de nuestras armas serán uno de los mayores atractivos gráficos de este juego.

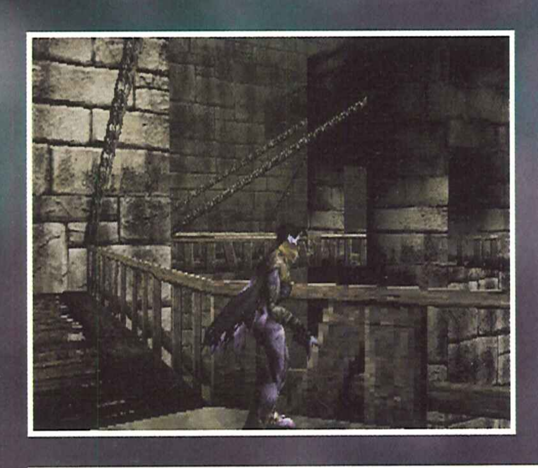


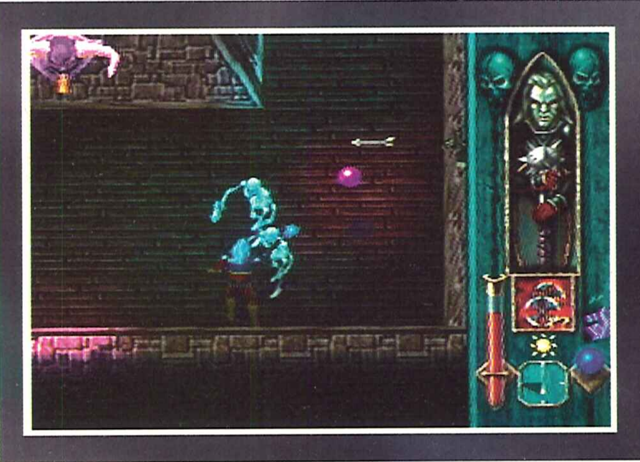
Todos los escenarios ofrecerán un aspecto fantasmagórico y presentarán detalles de gran calidad.

"Soul Reaver" será una aventura en 3D en la que nos enfrentaremos a criaturas diabólicas.

Sedientos de sangre

Más de 30 tipos de seres de ultratumba esperan a Ralzeil para ponerle las cosas difíciles. Bajo el agua, desde el cielo o en el interior de la tierra, en cualquier lugar pueden acechar estas criaturas que nos atacarán en grupo o de forma aislada según la situación.





Este es el aspecto que ofrecía el primer «Legacy of Kain». Como veis, era un típico juego de rol al estilo del «Zelda» de Super Nintendo, que poco tiene que ver con el espectacular desarrollo del nuevo «Soul Reaver». Sin duda alguna, esta segunda parte ha mejorado muchísimo con respecto a su antecesora.

Las animaciones del protagonista también prometen ser sorprendentes. Aquí le vemos en la difícil tarea de escalar una calavera gigante.

Como pez en el agua

Diver's Dream

Hace algunos meses, Namco ya nos ofreció la posibilidad de "sumergirnos" de lleno en el apasionante mundo del submarinismo a través de su «Treasures of the Deep». Sin embargo, ahora es Konami quien retoma este casi inhóspito género y nos invita a protagonizar una aventura de exploración subacuática. Su nombre: «Diver's Dream».

Tras el naufragio de un enorme transatlántico, el "Gigantic Matilda", empiezan a correr los rumores de que se encuentra sumergido un importante tesoro bajo el océano.

Dicha noticia atrae la atención de numerosos buscavidas, quienes pretenden hacerse ricos a costa de adueñarse de él. Y tú, por supuesto, eres uno de ellos.

Bajo este argumento nace la nueva aventura de Konami, un simulador de submarinismo con algunos tintes de shoot'em up, y que llegará a PlayStation el mes próximo.

Aunque el objetivo final de este juego será encontrar el tesoro hundido, llegar hasta él requerirá contar con un equipo de buceo muy caro, del que, por supuesto, no disponemos. Así, nos veremos obligados a efectuar algunas pequeñas misiones que nos encargarán diversos personajes, y conseguir de esta forma algo de dinero para hacernos con el equipo, si es que no nos lo proporcionan ellos mismos.

Estas misiones, que irán desde encontrar una cámara fotográfica perdida bajo el mar hasta acabar con un tiburón come-hombres, nos llevarán a sumergirnos en un precioso mundo acuático lleno de criaturas marinas, amplios espacios por explorar y, claro está, peligros.

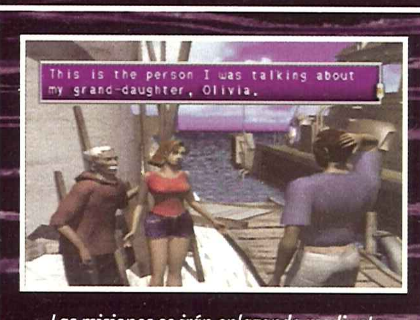
Una aventura que promete hacernos pasar horas y horas de sosegado entretenimiento en el lecho submarino.

La originalidad del planteamiento es admirable.

El movimiento del personaje resulta algo torpe.

El lecho oceánico está totalmente poblado por llamativas criaturas, como este curioso pez-araña. Pero no os engañéis, es mejor admirarlo sólo de lejos.

Según vayamos adquiriendo dinero, podremos ir comprando objetos que nos ayudarán a seguir cumpliendo con nuestro objetivo, como este arpón.



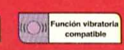
Las misiones se irán enlazando mediante escenas estáticas, a través de diálogos en pantalla, al estilo de los juegos de rol. Aunque, por desgracia, parece que estarán en inglés.

TBWA

RIDGE RACER TYPE 4.
Pura velocidad.

RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.



DUAL SHOCK™

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/ridge4

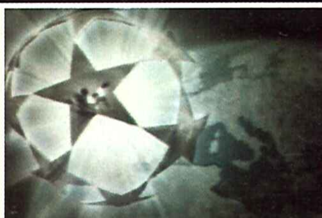
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

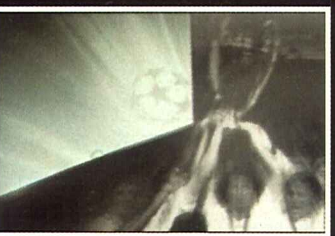
Los aficionados al buen fútbol están de enhorabuena. Se acerca «UEFA Champions League», el único juego que cuenta con la licencia oficial de la UEFA, para traernos a casa hasta el último detalle de la competición por clubes más importante del mundo: La Liga de Campeones.

Y es que este juego tiene como gran objetivo reproducir el máximo torneo europeo en todas y cada una de sus facetas, desde la deportiva hasta la histórica, pasando por la puramente televisiva. Muestra de este último punto son la cantidad de detalles procedentes de las retransmisiones de TV que podrán observarse en el juego, como la conocida introducción (con la musiquilla de turno), el diseño de los menús, o los comentarios (realizados por José Angel de la Casa y Michel, los comentaristas oficiales de la UEFA en España). Vamos, como si lo estuviéramos viendo en la tele de nuestro salón.

Desde el punto de vista histórico, el juego será una estupenda base de datos sobre la Liga de Campeones, ya que, aparte de centrarse en la competición que se está disputando actualmente, se han incluido todos los equipos que han ganado alguna vez esta competición, desde el Madrid de los 60 hasta el Milan de Sacchi, y todos con sus plantillas reales.

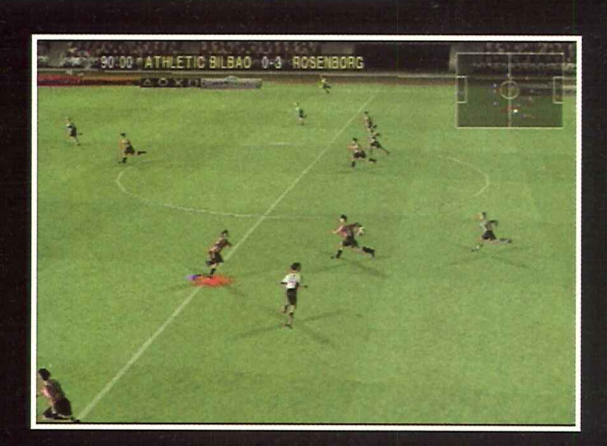
La inclusión de varios modos de juego, el hecho de que se podrá jugar en 21 estadios de verdad, representados con un gran nivel de detalle, jugadores con características físicas reales, y un control tipo simulador que nos obligará a "currarnos" todas las jugadas, redondearán un juego que pretende colmar las aspiraciones de los aficionados al mejor fútbol europeo

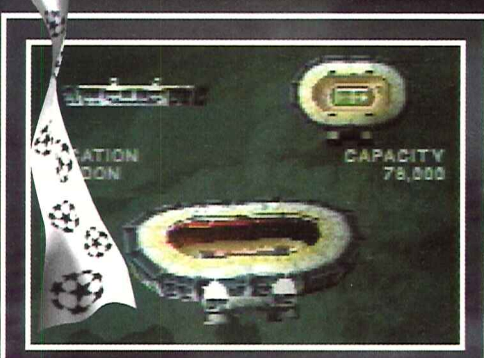




No, no se trata de imágenes de TV. Estas pantallas, que corresponden a la intro del juego, sirven como muestra de la fidelidad con la que se está imitando a la máxima competición europea.

Participar en la liga de campeones con los mejores equipos europeos será el mayor atractivo de este simulador.





Otro detalle interesante es que se han reproducido 21 estadios totalmente reales, entre los que se encuentran el Nou Camp, Wembley, o incluso Anoeta (por cierto, ¿se les ha olvidado el Bernabéu?).

Los jugadores también presentarán un aspecto muy fiel a la realidad. Como ejemplo, aquí tenéis a Seedorf, tras recibir una merecida tarjeta amarilla, en una imagen que sirve para apreciar su típico peinado y el traje oficial del Real Madrid.

Las plantillas de los equipos, por supuesto, serán las correspondientes al campeonato que se está jugando este año. Pero además, en algunos modos de juego, también podremos seleccionar a cualquier equipo histórico que haya ganado alguna vez este torneo.

R·TYPE Δ

Durante los últimos meses, algunos de los más famosos shoot ´em up de todos los tiempos se están poniendo otra vez de moda. Primero nos llegó «G Darius», después «R-Types», y ahora le toca el turno a este «R-Type Delta».

En los próximos meses, tendremos ocasión de recuperar uno de los grandes clásicos matamarcianos de siempre, esta vez en una versión técnicamente mejorada, pero con las mismas características que le hicieron famoso en otros soportes. Otra vez nos encontraremos a los mandos de nuestro caza espacial, y nuestra misión será la de alejar de la Tierra las hordas extraterrestres que amenazan con violar la paz en nuestro planeta, aunque esta vez el escenario ha cambiado.

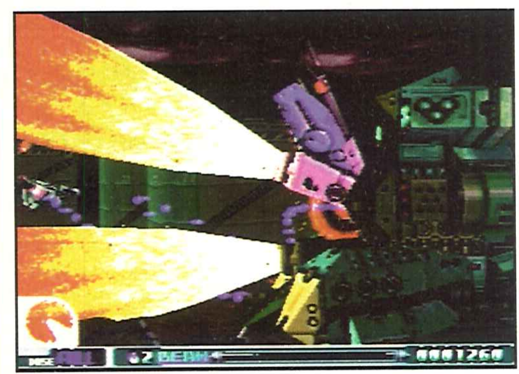
El avance seguirá siendo lateral, pero en lugar de los feuchos niveles en 2D que presentaban las versiones anteriores, las batallas se librarán esta vez en mundos tridimensionales que sorprenderán a propios y extraños por su espectacularidad, y que, en algunas ocasiones, influirán incluso en el desarrollo de la batalla.

Además, los chicos de Irem (programadores del juego) se han esforzado para que veamos frente a nosotros surcando los cielos a los enemigos más grandes imaginables, por lo que los fanáticos de las explosiones, los disparos arrolladores, y los monstruos mecánicos no podrán dormir hasta tener en su consola este nuevo compacto. Así que si queréis recuperar toda la adicción y la dificultad de uno de los arcades más clásicos, con el aspecto de los más modernos mata-mata, ya podéis ir haciendo un hueco para «R-Type Delta».

Marcianos en 3D

El nuevo aspecto tridimensional de los escenarios.

Técnicamente está algo atrasado, y se ralentiza.



Como ya ocurría en las anteriores entregas del juego, los enemigos de final de fase presentan un diseño tan espectacular como amenazador. Estos enormes monstruos mecánicos nos esperarán al final de cada nivel para ponernos las cosas un poco más difíciles

BUSCAMOS AL AS DEL FÚTBOL VIRTUAL

ELIGE EQUIPO Y COMPITE

Teléfono de información, 902 203 902

1.- Carnet de inscripción.
2.- Juego multimedia "El Mister".
3.- Normas y reglamento.
4.- Pegatina del campeonato.
5.- Calendario del campeonato.
6.- Promoción memory card.
7.- Promoción Via Voice 98 Home de IBM.
8.- Promoción Arrakis (regalo de 500 modems).

PARTICIPA:

Ponte a los mandos de tu ordenador o videoconsola. Entra en FIFA'98®, FIFA'99®, PC-FÚTBOL 6.0® ó PC-FÚTBOL 7.0® y demuestra lo que sabes hacer con un balón. Del 15 de marzo al 30 de mayo, disfruta como nunca de tu propia LIGA.

MÁS DE 6 MILLONES DE PTAS. EN PREMIOS

CÓMO SE JUEGA:

Para participar, tienes que elegir un equipo de Primera División y jugar con él un mínimo de 4 partidos por semana (2 tiempos de 4 minutos) en la modalidad de Liga de tu videojuego.

SEGUIMIENTO DEL CAMPEONATO:

Transmite los resultados a la Organización a través de los cupones que aparecerán semanalmente en as o a través de la página web de COEVYS. En estos medios podrás seguir también las clasificaciones. En cada zona hay 3 finalistas por modalidad (3 de FIFA y 3 de PC-Fútbol) para cada categoría (Junior y Senior), que pasarán a la final de zona y sus ganadores jugarán la final nacional. No olvides que tienes que almacenar tus resultados en un disquete o una memory card. Si no tienes una, en el pack de inscripción encontrarás una oferta especial.

CON LA COLABORACIÓN DE:

INSCRÍBETE YA:

- Enviando el cupón adjunto al Campeonato de Fútbol Virtual as. Aptdo de correos 55240, C.P. 28080 de Madrid.
- A través de la página Web del Campeonato (www.coevys.es).
- Llamando al 902 488 488, servicio de venta de entradas CAJA MADRID (pago mediante tarjeta de crédito).

Pc Fútbol 6.0 y PC Fútbol 7.0 son marcas registradas de Dinamic Multimedia© 1997-98. FIFA 98 y FIFA 99 son marcas registradas de Electronic Arts© 1997-98.
La inscripción conlleva la aceptación de las normas, bases y reglamento que están publicadas en la dirección de la Web: http://www.coevys.es.

Campeonato organizado y registrado por:

http://www.coevys.es
e-mail: futbol@coevys.es

Deseo inscribirme en el 1er CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA DE FÚTBOL VIRTUAL as

Nombre: .... Apellidos: .... Teléfono: ....

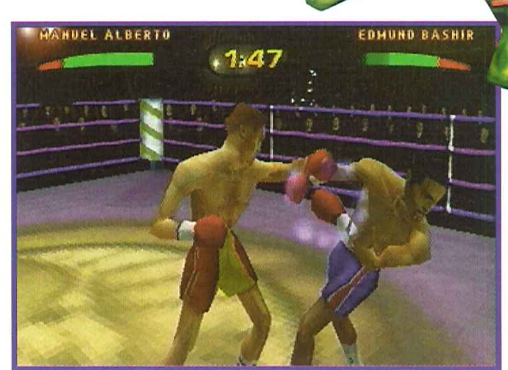
Dirección: .... Población: .... C.Postal: ....

Provincia: ....

Los derechos de inscripción de 1.664 ptas. (10 euros) los abonaré:

☐ contrareembolso al recibir el pack de participante.

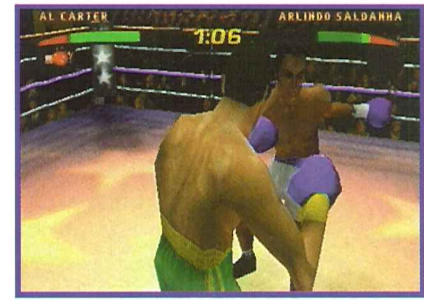
PRINCE NASEEM BOXING



El boxeo se está poniendo de moda en PlayStation. Electronic Arts dio un magnífico derechazo hace pocos meses con «Knockout Kings», pero ahora Codemasters responde con un gancho al mentón llamado «Prince Naseem Boxing». Mirad cómo pelea el nuevo aspirante al título mundial.

El excelente acabado de los cuerpos de los boxeadores.

Salvo Prince Naseem, todos serán púgiles ficticios.



¡Esta noche, gran velada!

Si queréis probar lo que se siente cuando te encierras en un cuadrilátero con una mala bestia de 1'95 de altura y 120 kilos de músculo, y sobre todo si queréis contarlo después, «Prince Naseem Boxing» os va a dar la oportunidad de probar el auténtico sabor del boxeo.

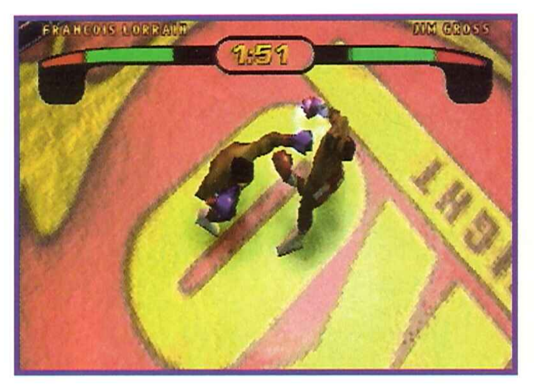
Bastará que conectéis la consola y disputéis un combate, para que os deis cuenta del tratamiento tan serio que Codemasters está dándole al juego. La primera reacción, que seguro que es también la que habéis tenido vosotros al ver las pantallas, es de sorpresa ante el aspecto de los boxeadores. ¿Alguien dijo polígonos? No será aquí, porque las suavizadas texturas de piel y músculos, y la casi perfecta unión de sus miembros, harán que los cuerpos aparezcan espléndidamente redondeados. Vuestra opinión mejorará todavía más cuando los veáis moverse, porque podréis golpear en la cara del rival, castigarle los riñones o incluso boxear a la contra aprovechando el botón L del mando para realizar todo tipo de esquivas.

De los modos de juego sobresaldrá uno en el que podréis elegir un boxeador y comenzar una carrera hasta conseguir abrocharos el cinturón de campeón del mundo. Claro, que para eso tendréis que pasar por el gimnasio, cuidar la alimentación, seguir los consejos de vuestro entrenador y elegir bien los rivales a los que desafiáis y en qué momento lo hacéis. No tendréis una novia rubia y pechugona, ni podréis dedicaros a la buena vida con el dinero que ganéis, como suele ocurrir en la realidad, pero por lo demás será un modo manager en toda regla.

Recordad el nombre, «Prince Naseem Boxing», y comenzad a entrenar duro en el gimnasio, porque el mes que viene tenéis una cinta con él en el ring de vuestra PlayStation.

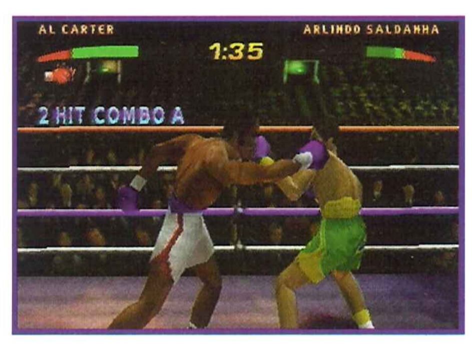
Todo un campeón

¿Quién es Prince Naseem? Este púgil británico es campeón del mundo del peso pluma, y ha ganado los 31 combates que ha disputado (28 de ellos por K.O.). En el juego podréis controlarlo para tratar de continuar su exitosa carrera.



Durante los combates podréis elegir varias vistas distintas. Una de ellas mostrará la pelea desde el techo del pabellón.

Los boxeadores se comportarán de una manera muy realista. Los más expertos serán capaces de esquivar vuestros golpes.



El control será sencillo, pero os permitirá realizar todo tipo de golpes. Tendréis incluso la posibilidad de encadenar combos de varios puñetazos seguidos.

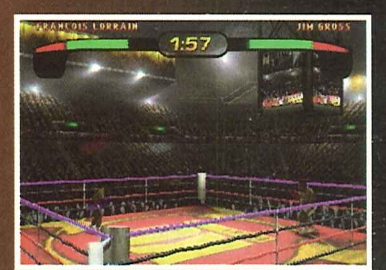
Un cursillo acelerado con "el príncipe"

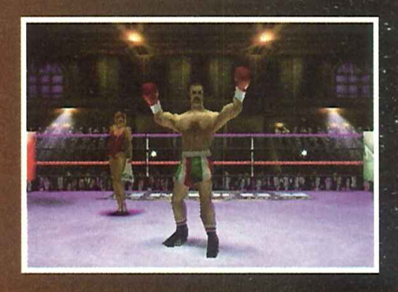
La carrera de los campeones siempre se ha labrado echándole horas y horas de sudor en el gimnasio. Aquí vosotros también tendréis que entrenar, pero contaréis con un preparador de lujo: el mismísimo Prince Naseem, que se pondrá al frente de un tutorial para explicaros cómo se realiza cada golpe.

La elevada calidad gráfica de «Prince Naseem Boxing» os permitirá sentir el sabor de los auténticos combates de boxeo.

La barra de energía de cada boxeador tendrá una zona coloreada en rojo. Cuando la marca verde se acerque a ella, os indicará que hay peligro de K.O. En este caso es el rival el que ha terminado sobre la lona.

Historia de un boxeador



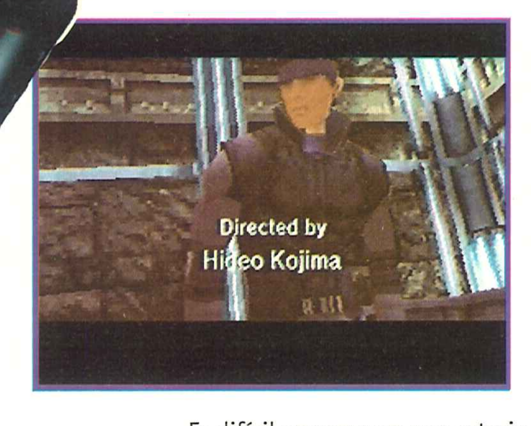


Entre los modos de juego de «Prince Naseem Boxing» habrá uno en plan "manager" en el que asumiréis el papel de un boxeador desde sus inicios, cuando es un desconocido, hasta convertiros en campeones del mundo.

No lo JUEGUES, vívelo

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



La aparición de los títulos de crédito una vez que ha empezado ya el juego, es un detalle que deja bien claro el homenaje de Hideo Kojima a las películas de Hollywood.

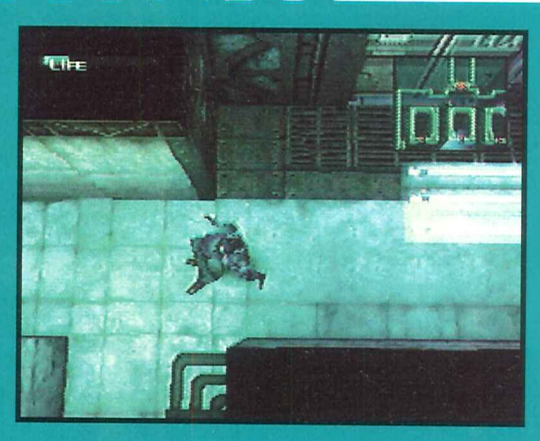
Es difícil empezar un comentario sobre un juego del que hemos dicho y escrito infinidad de cosas, que ya desde las primeras imágenes que publicamos partía como favorito indiscutible para colocarse como una de las grandes obras de la historia de las consolas. A estas alturas, ya nadie duda de que estamos ante una producción clave en la historia de PlayStation, un juego que ha sido posible gracias a la creación de decenas de grandes títulos, que ha bebido de todos ellos, y al mismo tiempo ha sido capaz de proponer nuevas ideas, nuevos caminos para lograr una experiencia alucinante.

Tras haber disfrutado de «Metal Gear Solid» en toda su extensión un par de veces, la sensación es que estamos ante lo más parecido a una película que haya pasado por una consola. Es posible que hayáis leído esta definición otras veces, pero os aseguramos que nunca ha sido tan cierta como en ésta.

Ya desde las primeras secuencias (magistral la aparición paulatina de los títulos de crédito, que no concluye hasta ya comenzado el juego) se adivina que estamos ante algo grande. Hideo Kojima, un tipo que ha demostrado tener un talento fuera de lo común, tomó la arriesgada decisión de ofrecer todas las secuencias pregrabadas que aparecen (tanto en la intro como en los momento claves de la historia) con el mismo motor gráfico que el resto del juego, en vez de incluir las clásicas imágenes renderizadas que después poco tienen que ver con las que suceden en tiempo real. En principio, puede parecer que el juego pierde en espectacularidad, pero a la larga se demuestra que gana en unidad, realismo y credibilidad.

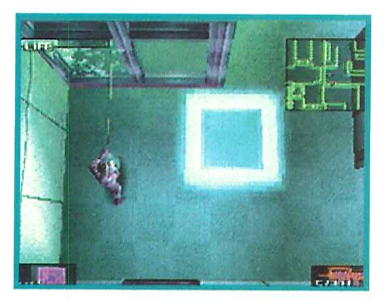
Pero ya sabéis que uno de los aspectos que más llama la atención en «Metal Gear» es su original y revolucionaria mecánica. Lejos de ofrecer el desarrollo habitual en los juegos de aventuras y ➤

SIEMPRE OCULTOS



Sin duda alguna, uno de los aspectos clave de este juego es su original propuesta, que nos obliga a evitar enfrentamientos directos con los enemigos e intentar permanecer siempre ocultos para no ser descubiertos. Para lograrlo, el radar que aparece en la parte superior de la pantalla es un elemento clave. En el se mostrará un pequeño mapeado de nuestra localización y podremos ver nuestra situación y el campo de visión de los guardias (la luz azul). Si queremos eliminar a algún enemigo, mejor hacerlo por la espalda, en silencio y con rapidez (derecha).

Snake también lleva una cajetilla de cigarrillos para relajarse, aunque si fuma mucho perderá algo de vida.



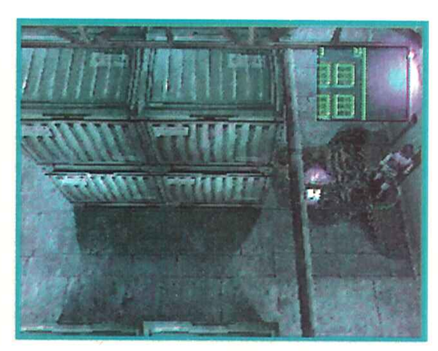
Si disparamos contra los cristales, se harán añicos. El realismo es absoluto.

El aparato de visión nocturna es muy recomendable en los niveles más oscuros. Si lo combinamos con el rifle de francotirador, será mucho más fácil acertar a los enemigos con nuestros disparos.

SIÉNTELO CON EL DUAL SHOCK

No olvidéis jugar a «Metal Gear» con el Dual Shock. De otro modo os perderíais algunos de los mejores momentos del juego. El uso que hace del mando de PlayStation jamás se había visto antes, sobre todo en determinados momentos, como con este helicóptero

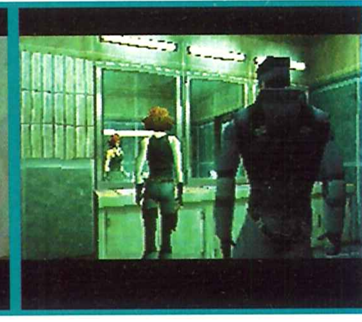
En la estancia de Psycho Mantis podemos apreciar el nivel de detalle que presentan la todos los escenarios del juego.



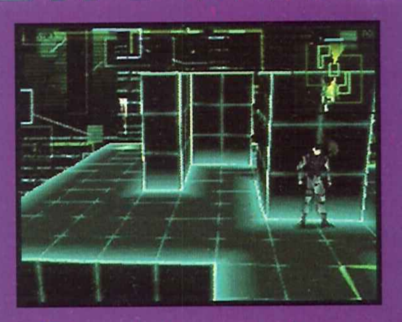
Al pasar por un charco, aparte de alucinar con el efecto de reflejo, podemos alertar a los guardias con el sonido del chapoteo en el agua.

SECUENCIAS

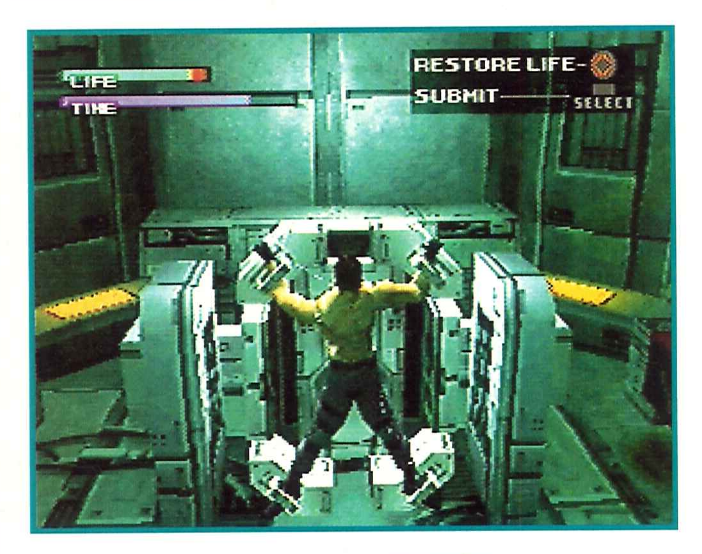
Las secuencias pregrabadas se muestran con el mismo motor gráfico del resto del juego. Esto no quiere decir que no presenten una calidad exquisita, y que cuenten con algunos efectos visuales realmente formidables.



TRAINING



El juego incluye un modo entrenamiento, en el que podemos aprender y practicar la complicada empresa de ocultarnos siempre ante los guardias. Más que un entrenamiento en sí, en realidad se trata de un mini juego, en el que tendremos que ir superando diferentes pruebas, hasta lograr concluirlo. Primero lo haremos sin armas, y después podremos utilizar la pistola Socom. Una forma más de pasarlo en grande con «Metal Gear».



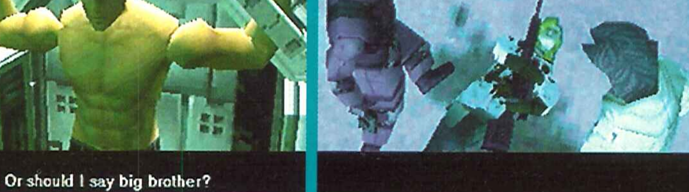
No nos cansamos de reiterar el nivel de detalle que presenta el juego. Otro ejemplo reside en la nieve. Cuando caminemos por ella dejaremos nuestra huellas, que si son vistas por los guardias pueden hacer que nos descubran.

ARMAS

Estas son básicamente las cinco armas con las que cuenta Snake durante la aventura. Por supuesto, a esto hay que añadirle los diferentes tipos de granadas, las minas, los explosivos C4...Todas ellas deberán ser utilizadas en algún momento del juego.

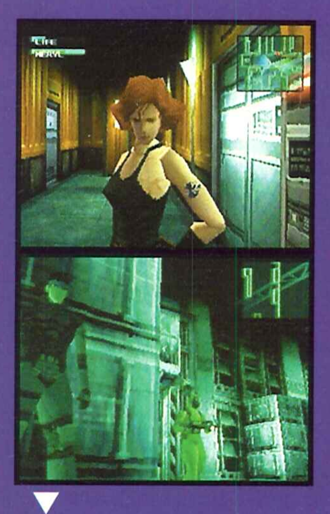
acción, con disparos, saltos e investigación, «Metal Gear» invita al jugador a convertirse en un espía, un comando solitario dentro de un ambiente hostil, en el que el objetivo primordial es no ser descubierto. Este aspecto, que puede parecer superficial, se torna desde el primer momento apasionante, por real y novedoso. Kojima lo ha planteado con mucha astucia, convirtiendo en un suicidio cualquier enfrentamiento directo con los guardias, poniendo a disposición del jugador un radar que indica el campo de visión de los enemigos y dotando al protagonista de unos movimientos -combinados con alucinantes juegos de cámaras- que le permiten ocultarse mientras observa la llegada de los guardias, engañarles utilizando diferentes tretas, e incluso eliminarles en sigilo y por la espalda. Este "juego del escondite" se mantiene a lo largo de casi toda la aventura, salvo en determinadas situaciones en las que los tiroteos o los duelos contra los miembros de Fox Hound -que hacen las veces de jefes finales- añaden acción de la buena al asunto.

Y es que esa es otra de las grandes virtudes de «Metal Gear». Con una mentalidad propia de cualquier realizador cinematográfico, Kojima mantiene un interesante pulso narrativo durante toda la aventura, mezclando la tensión que provoca el intentar no ser descubierto, con situaciones de acción sin freno, largos diálogos entre los protagonistas y también un puñado de secuencias dramáticas capaces de hacernos tragar saliva en más de una ocasión. Un desarrollo que no hubiera sido posible sin la creación de un catálogo de protagonistas perfectamente identificables, con personalidades muy marcadas, capaces de odiar, enfadarse, traicionar e incluso enamorse. Ya os hemos contado que Kojima no sólo se conformó con colocar unos personajes y ➤

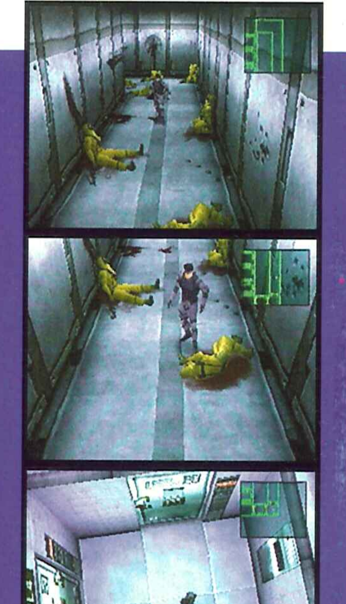


CÁMARAS

Es fácil acostumbrarse a las vistas que nos ofrece el juego, porque casi siempre son las más adecuadas. Sólo en determinados momentos y por decisión propia (izquierda) cambiaremos la cámara usada por el juego.

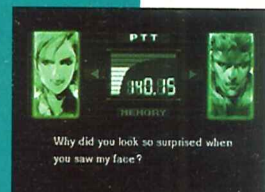


Estas son las dos situaciones básicas en las que cambiamos la cámara de la máquina a nuestra voluntad. Cuando queremos mirar a través de los ojos de Snake (arriba), y , cuándo nos apoyamos contra una pared para vigilar quien se acerca por nuestra espalda.



Las cámaras seguirán la evolución de Snake desde una perspectiva superior, manteniendo siempre el mismo plano-secuencia (para no volvernos locos). Sólo cuando Snake cambié de estancia o la cámara no pueda seguirle más (pantallas de abajo), cambiará a otra diferente. De cine.

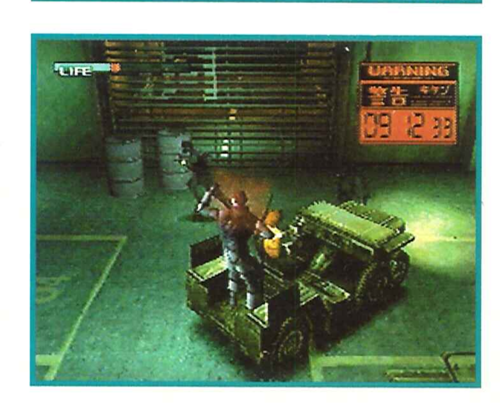
DIÁLOGOS



Son una parte fundamental del juego. De este modo conoceremos a todos los personajes, se nos darán importantes órdenes y nos enteraremos del argumento. Recordad que aquí dispondremos de una versión traducida y doblada al castellano, fundamental si vuestro inglés no es muy bueno.

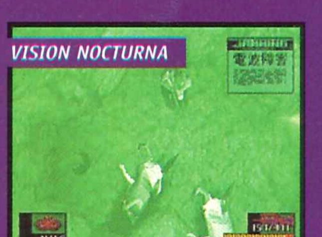
ASÍ SE MUEVE SNAKE

Controlar a Snake no resulta complicado. Básicamente cuenta con unos pocos movimientos. Aparte de andar y correr, por supuesto, Snake podrá arrastrarse por el suelo (movimiento fundamental en determinados momentos del juego), agacharse para poder ocultarse en algunos lugares, y realizar diferentes acciones en la lucha cuerpo a cuerpo. Pulsando tan solo un botón, Snake realizará una combinación de puñetazos y patadas bastante efectiva para deshacerse de los guardias. Pulsando otro botón cerca de cualquier enemigo, podremos hacerle una llave de judo para derribarle, o bien cogerle por el cuello hasta conseguir que caiga.



UTENSILIOS

INFRARROJOS

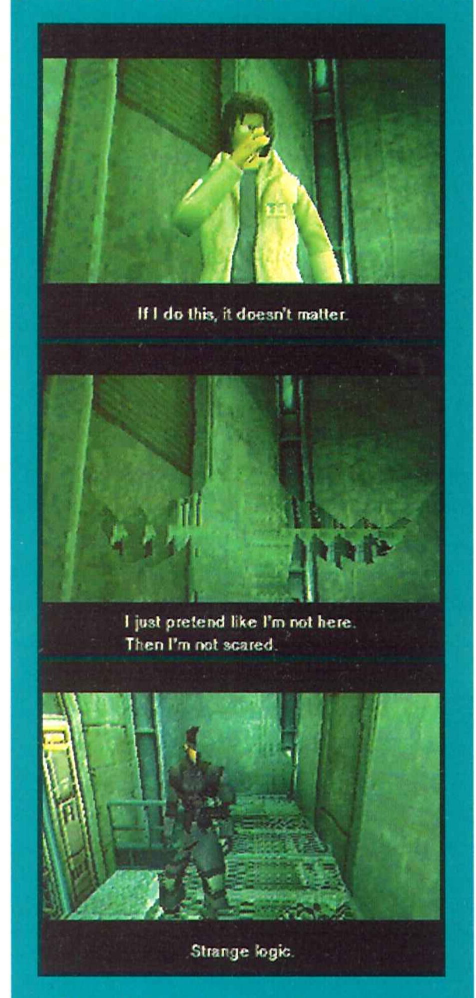


PRISMATICOS

Aparte del completo arsenal de armas con el que cuenta Snake, también irá recogiendo a lo largo de su aventura una serie de utensilios que le serán fundamentales para cumplir todo tipo de objetivos. De hecho, será complicado llegar a determinados lugares sin hacer uso de algunos de ellos. Estos que veis aquí son tan sólo unos pocos, puesto que además hay otros, como los tranquilizantes, los cigarrillos, la armadura o la cámara, que si bien no son fundamentales, si resultan realmente divertidos y prácticos.

En algunos momentos será inevitable tener que hacer uso de las habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo para eliminar a ciertos enemigos.

CAMUFLAJE



Uno de los detalles más sorprendentes de todo el juego es el dispositivo de camuflaje, utilizado por algunos personajes, muy similar al que aparecía en la película "Depredador". Snake también podrá hacerse con él.

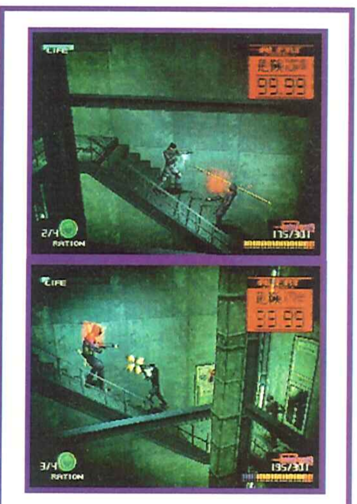
darles un nombre, sino que creó un pasado para ellos, les dotó de personalidad y, durante el juego, les hace evolucionar hasta alcanzar su correspondiente final en la aventura. Porque este juego destila realismo, algo que constata el hecho de que no haya un solo salto espacial ni temporal: todo sucede en tiempo real, se puede ir de una punta a otra de la base militar en cualquier momento, recorriendo todas las estancias de las que consta.

Aunque lo que termina de hacer de «Metal Gear Solid» algo extraordinario, es el impagable catálogo de detalles, que sumados le convierten en un juego impresionante. Detalles que son imposibles de enumerar aquí y que abarcan a todos y cada uno de los aspectos, desde el apartado gráfico (el efecto del camuflaje "tipo depredador" es impagable) hasta el jugable (la inteligencia artificial de los guardias, que son capaces de mosquearse al ver las pisadas en la nieve o escuchar el chapoteo de un charco), pasando por los pequeños guiños que contiene el maravilloso guión (como las referencias al juego de Konami «Policenauts» o el inolvidable enfrentamiento con Psycho Mantis) y que consiguen que una vez acabado, queden ganas de jugárselo una y otra vez, para intentar descubrir todos los secretos. Porque, no nos vamos a engañar, no estamos ante un juego interminable, pero tampoco corto. Los 2 Cd´s dan para bastante, y si se disfruta del juego en toda su magnitud, sin prisas por llegar hasta el final y dialogando a menudo con el resto de los personajes para conocerles mejor, el primer contacto con él puede dar para muchas horas.

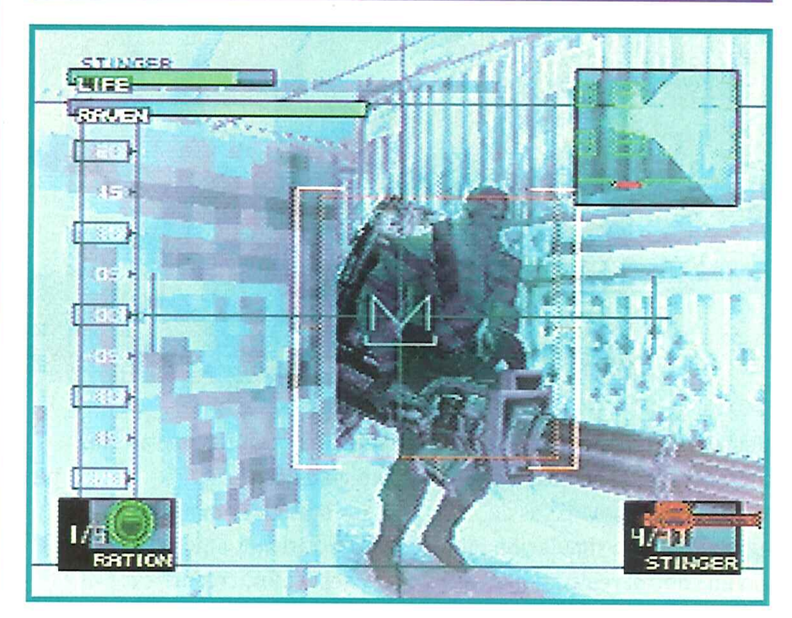
Todo esto hace de «Metal Gear» un juego, no ya imprescindible, sino de obligada compra para cualquier poseedor de una PlayStation.

Manuel del Campo

«Metal Gear Solid» incluye también algunas secuencias de video real, que resultan bastante interesantes a la hora de explicar algunos aspectos claves en el argumento del juego. Como veis, el juego es de lo más completito.



También habrá ocasiones en las que no sirva de nada ocultarse y nos veamos inmersos en algunos tiroteos de órdago. En esos momentos, habrá que apuntar bien y correr rápido.



El enfrentamiento final con Liquid Snake, el gran enemigo del protagonista, será realmente épico. No habrá armas, ni ningún otro tipo de ayuda. Sólo ellos dos en una lucha mortal.

No sólo hay que ocultarse de los guardias de turno. La base está repleta de cámaras de vigilancia que también habrá que evitar encontrando su punto muerto. Si nos descubren, adiós.

SONIDO CELESTIAL

El apartado sonoro de este juego merece una mención especial, porque ofrece una calidad fuera de lo común. Para empezar, la banda sonora está formada por un puñado de temas sensacionales, con distintas tonalidades para cada situación (acción , drama, tensión). Tal es así, que Konami decidió editar un CD con toda la música del juego que podéis adquirir ya en nuestro país. Pero no menos impresionantes resultan los efectos de sonido, que recogen incluso hasta las pisadas de los charcos, o que ofrecen el sonido real de las armas que aparecen en el juego. Por último, hay que agradecer a Konami que finalmente nos ofrezca una versión doblada y traducida. El doblaje americano resulta impecable, pero hace que resulte injugable para cualquiera que no tenga un buen nivel de inglés. Con el juego doblado, ya no hay excusas para disfrutar a lo grande de «Metal Gear». .

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	2 CD's
Niveles de dificultad:	4 Niveles
Memoria:	CD Rom

Gráficos: 98
Hoy por hoy resulta difícil superar este nivel gráfico. El realismo que despliega, los increíbles efectos, el acertado tono azulado...es una obra de arte.

Sonido: 99
Ya con la banda sonora, insuperable, los efectos de sonido, magníficos, y las voces en inglés habría alcanzado el sobresaliente. Doblado resulta perfecto.

Jugabilidad: 98
El control del personaje es exquisito, y el juego deja avanzar sin prisa pero sin pausa, elevando la dificultad en los momentos adecuados. Genial.

Diversión: 98
El entretenimiento que provoca el juego en la primera experiencia es sublime. Pero incluso tras acabarlo por primera vez es capaz de proporcionar grandes ratos.

Valoración: 98
«Metal Gear» es un juego adulto, en el que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, pensado para sorprender e incluso provocar diferentes emociones en las secuencias más dramáticas. Descansa en un guión superior al de cualquier juego anterior, en una realización técnica impresionante, y en el talento de Hideo Kojima, su creador. Eso sí, os hago una recomendación sincera: disfrutad de él en toda su extensión, no consultéis ninguna guía hasta acabarlo, hablad todo lo que podáis con los otros personajes, no perdáis ni un sólo detalle de cada secuencia de video, meteos de lleno en la historia. Así alcanzaréis la gloria.

Alternativas:
*No hay ninguna. Se trata de un juego único, y ningún título del mercado puede ofrecer lo que **«Metal Gear Solid»**.*

El lado más divertido de la VELOCIDAD

R4
RIDGE RACER TYPE 4

La compañía japonesa Namco tiene un gran prestigio bien ganado abordando géneros muy diferentes. Gran parte del éxito de sus juegos se cimienta en dos elementos claves: su calidad técnica y su enorme jugabilidad.

Así pues, bajo la seguridad que otorga la posesión de estos dos elementos -fundamentales en cualquier juego que aspire a lo más grande-, Namco nos presenta la cuarta entrega de su saga automovilística, que llega dispuesta a enfrentarse a los juegos de coches más aplaudidos, aunque se llamen «Gran Turismo».

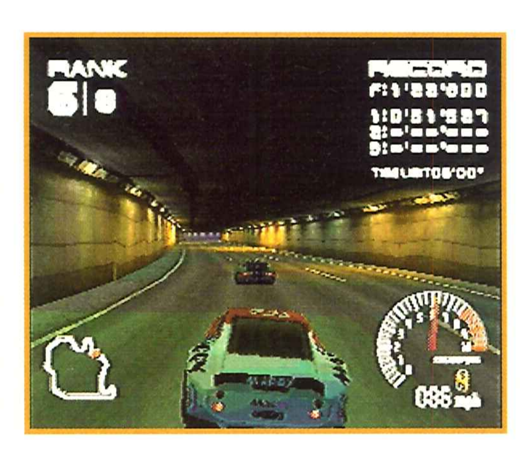
Pero cuidado, no os hagáis líos, porque Namco nos presenta un juego que propone un estilo diferente al que hemos visto en el compacto de Sony. Lejos de apostar por una simulación pura, con un control realista, mil opciones y coches oficiales, «R4» se decanta por el lado más arcade de la competición automovilística.

Para empezar, pone a nuestra disposición tan sólo tres modos de juego (Gran Premio, sin duda el modo estrella y la base fundamental de todo el juego, Time Trial y Modo versus), que después pueden ampliarse a cuatro (en un cuadro os contamos cómo). Suficientes, aunque se echa totalmente en falta una opción para carreras individuales.

Por otro lado, tampoco encontraremos aquí un plantel de coches reales, con marcas conocidas por todos, pero sí se incluyen decenas de modelos diferentes, que pueden llegar a la impresionante cifra de 300 cuando se vayan aplicando a los vehículos existentes las pequeñas mejoras (alerones, faldones, llantas, etc...) que conllevan las victorias en el modo Gran Premio.

Por último, las carreras apuestan por el más clásico de los desarrollos arcade, aquel que pone siempre a nuestra disposición el coche más rápido y nos sitúa en la última posición para obligarnos a escalar posiciones durante la carrera y conseguir la posición exigida para pasar a la siguiente ronda. Una empresa que se ve facilitada por un control suave y exquisito, que si bien no permite que vayamos con el dedo puesto en el acelerador constantemente, sí nos deleita con una conducción espectacular y vertiginosa al mismo tiempo, donde no es difícil tomar las curvas a gran velocidad y recorrer los circuitos como rayos, pero en la que también un par de fallos pueden dar al traste con nuestra clasificación.

Seguro que ya tenéis una idea clara de la propuesta de Namco, que como veis se decanta por ➤



Los coches más extraños

Una vez hayamos conseguido ganar algún Gran Premio, aparecerá un nuevo modo de juego, Extra Trial. Aquí deberemos conseguir vencer en un mano a mano a un extraño bólido (como los que veis aquí al lado) para de esta forma lograr que pasen a formar parte de nuestro garaje.

El juego cuenta con dos vistas a elegir, una desde dentro del vehículo (arriba), en la que disponemos de un espejo retrovisor, y otra exterior. Ambas vistas son muy jugables.

Time Attack

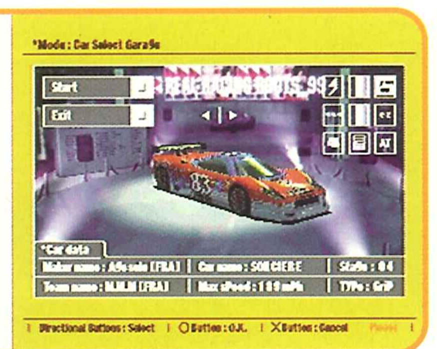
En todo simulador de coches que se precie no puede faltar un modo de juego para competir contra el reloj, e intentar marcar los mejores records' en cada circuito.

Esta nueva entrega de la saga de Namco se convierte en un juego ineludible para los amantes de la velocidad.

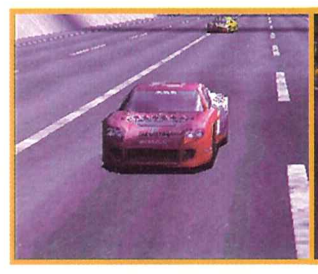
El modo para dos jugadores se presenta mediante la pantalla partida, y aunque la sensación de velocidad es casi la misma, en la vista posterior el coche apenas aparece en la pantalla, lo que resulta en una perspectiva un tanto extraña. Está claro que ésta sigue siendo una de las asignaturas pendientes en los grandes juegos de coches.

El Modo Gran Premio

Son 8 carreras, que exigen una posición determinada (del 3 al 1) para pasar. Cada equipo cuenta con un manager que nos narrará (en castellano) su historia particular a lo largo de la competición.



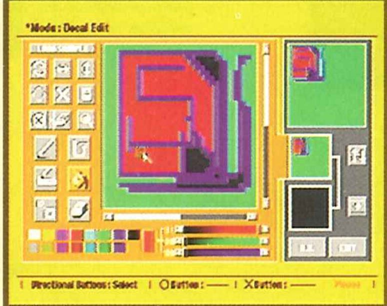
Según vayamos consiguiendo nuevos coches los podremos ir guardando en nuestro garaje, aunque sólo podremos disponer de ocho.



Las repeticiones de las carreras igualan en calidad gráfica a las de «Gran Turismo»,. Lástima que sólo se limiten a la última vuelta de cada recorrido.

Los efectos de luz en el juego son realmente impresionantes, tanto en cielo abierto, como dentro de los túneles. El trabajo gráfico en general es soberbio.

El juego pone a nuestra disposición una opción para crear nuestros propios logos y dibujos que podremos colocar en el capó de todos los coches que tengamos en nuestro garaje. Una buena forma de crear nuestra propia casa de vehículos y airearla por todos los circuitos.



► la jugabilidad y la diversión más salvajes.

Pero queda aún

un elemento por destacar, que podéis valorar echando un vistazo a las pantallas que acompañan a este artículo: Namco ha logrado llevar la capacidad gráfica de PlayStation hasta límites asombrosos, y resulta difícil encontrarse con otro juego de coches que presente unos escenarios y unos vehículos tan sólidos, unas texturas tan realistas, unos efectos de luz tan espectaculares, una sorprendente ausencia de "popping", y una sensación de velocidad tan impresionante. Todo un lujo gráfico que deja a años luz a las tres anteriores entregas de «Ridge Racer».

Este juego está pensado para asombrar desde el primer minuto, y engancharnos irremediablemente durante meses gracias a su excelente realización técnica y a su fácil manejo, sin renunciar a una dificultad elevada en los niveles más avanzados. Un impresionante juego de coches apto para todos los públicos.

Manuel del Campo

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Fases:	8 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM

GRÁFICOS: 94
Impresionantes desde todos los puntos de vista. Sólidos como pocos, con efectos visuales de lujo y con una excepcional sensación de velocidad.

SONIDO: 88
Una banda sonora con varios temas diferentes se revela como un excelente acompañamiento a las carreras. Los efectos de sonido no desmerecen.

JUGABILIDAD: 93
Su exquisito control engancha desde el principio. No es difícil conducir los coches a gran velocidad por todos los circuitos.

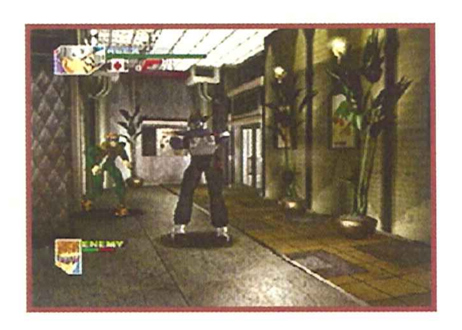
DIVERSIÓN: 90
La diversión es su carta de presentación y las carreras resultan apasionantes. Pero no entendemos porqué no se ha incluido un modo arcade con carreras individuales.

VALORACIÓN: 92
Namco nos ha obsequiado con un auténtico juegazo de coches. No sé exactamente si su descarada apuesta por el arcade se debe a un cierto temor a entrar en el terreno de la simulación de «Gran Turismo» o a la intención de mantenerse fiel al espíritu de toda la serie. El caso es que de cualquier manera nos encontramos con una alternativa diferente, más asequible y jugable que la de «Gran Turismo» y que prácticamente queda a la par en cuanto a lo que a realización técnica se refiere. Un juego imprescindible para los amantes de la velocidad.

ALTERNATIVAS:
«Gran Turismo» posee más opciones, modos de juego y posibilidades. «R4», sin embargo, ofrece un control más sencillo y una diversión más directa. De todas formas, estas dos auténticas joyas no son incompatibles y, si te apasionan los coches, no te va a pasar nada porque tengas las dos.

LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE 32/64
SHOCK 2™
El volante con tecnología Shock 2™ que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PSYGNOSIS
ATD
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM
"PlayStation" logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail.
Developed by Attention To Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com

HARD EDGE



El aspecto gráfico de «Hard Edge» es impresionante y las texturas, brillos y efectos de luz son de lo mejor que hemos visto en PlayStation.

Aunque los más entendidos estaríais al tanto de la trayectoria de este juego en Japón, la verdad es que Infogrames nos ha traído a este sensacional «Hard Edge» casi por la puerta falsa.

Apenas nos dio tiempo a dar de él una pequeña noticia en el número anterior y, ahora que hemos podido jugarlo a fondo, hemos comprobado que se trata de uno de los títulos más impresionantes de la temporada.

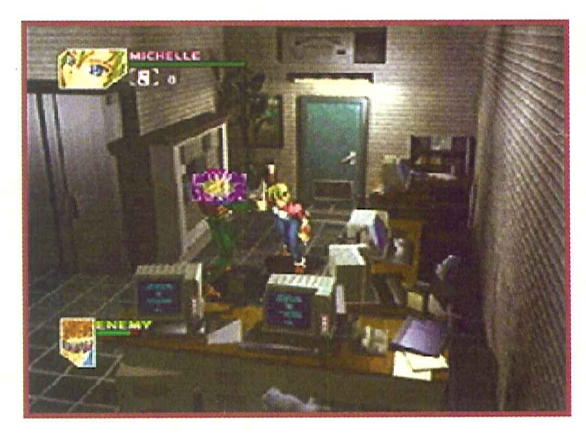
Resulta inevitable

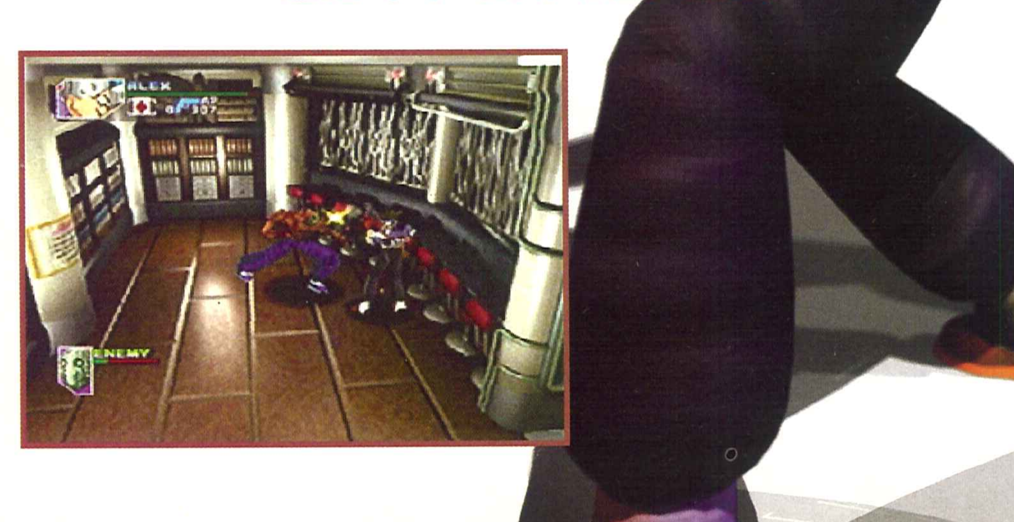
comprar «Hard Edge» con la saga «Resident Evil». Este juego es una aventura de acción que sigue casi a pies juntillas el sistema de la serie de Capcom, aunque, lógicamente, ofreciendo su propio argumento y añadiendo nuevos alicientes que le confieren su propia personalidad.

La primera diferencia la encontramos en el desarrollo de la aventura, que se puede calificar de cualquier cosa menos de lineal. Ocurre que no hay un único protagonista, sino cuatro, quienes serán los responsables de dar al traste con los planes de unos terroristas que se encuentran en el interior de un misterioso edificio. Podéis alternar el control entre ellos casi en cualquier momento y, como además se encuentran en distintas plantas del edificio, en la práctica existen varios desarrollos paralelos que terminan entrelazándose. Lo divertido está en que a menudo os quedaréis atascados con un personaje, y la clave que os permitirá seguir avanzando la encontraréis con otro protagonista en otro lugar. De esta forma podemos llegar a un mismo punto siguiendo caminos diferentes, lo que le imprime al desarrollo de «Hard Edge» una especial variedad.

Pero el apartado gráfico de «Hard Edge» también se merece una mención muy especial. Siguiendo con el sistema de «Residen Evil», nos encontramos con una auténtica exhibición de espléndidos escenarios ➤

ALERTA ROJA: amenaza terrorista

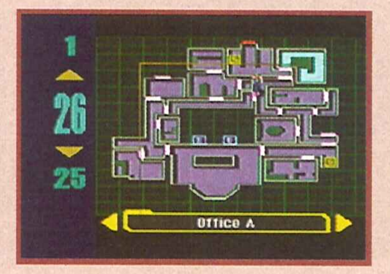




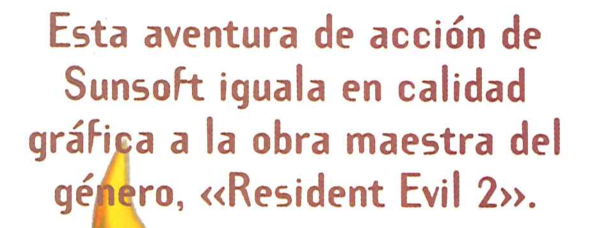
Los cuatro protagonistas

En el juego podemos controlar a 4 personajes. Alex y Michelle aparecen desde el principio, pero el fortachón Burns y la joven Rachel aparecerán a lo largo de la historia. A veces irán juntos y a veces separados, y podremos alternar el control entre ellos casi cuando queramos.

En el juego hay dos menús. Uno de ellos nos mostrará los ítems de vida, objetos y armas que llevan nuestros personajes. Igualmente, en él podremos ver cómo andamos de energía.



El otro menú será un mapa con las diferentes plantas del edifico y en él veremos las salas que hemos visitado.



Esta aventura de acción de Sunsoft iguala en calidad gráfica a la obra maestra del género, «Resident Evil 2».

Las labores de investigación resultan básicas y debemos explorar cada rincón del edificio en busca de tarjetas de acceso y otros tipos de ítems.

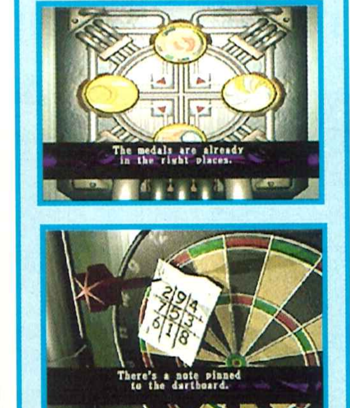
En estos ordenadores podremos salvar nuestro avance. Tranquilos, no necesitaremos cintas de tinta ni nada parecido...

Los textos y las voces están en inglés, alemán y francés. Más te vale que conozcas alguno de estos idiomas, pues el castellano brilla por su ausencia.

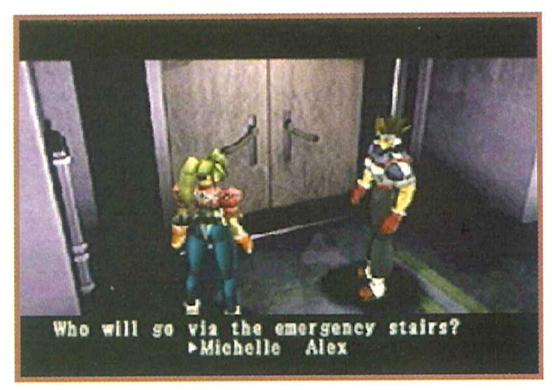
El juego está salpicado de escenas renderizadas de una calidad gráfica sobresaliente.

Enemigos, pero poco

Los enemigos no son ni muy variados, ni muy numerosos, ni muy difíciles de eliminar. Exceptuando a algún jefe, no nos costará demasiado acabar con terroristas, mutantes, robots y algún que otro escorpión gigante.



A lo largo de la aventura deberemos resolver algún que otro puzzle que nos permita abrir una puerta u obtener alguna clave en concreto. En general no son difíciles de resolver, pero sí nos obligarán a estar muy atentos a todo lo que veamos a nuestro alrededor.



Esta aventura no se resuelve de una manera lineal y, dependiendo de algunas decisiones o de lo que vayamos descubriendo, el juego tomará rumbos diferentes.

Cada uno de los protagonistas lleva su propia arma. Michelle maneja una espada, Alex una pistola y Rachel unos nuchakus. Burns, por su parte, se bastará con sus propios puños.

➤ prerrenderizados sobre los que deambulan unos personajes con una clara estética manga. El conjunto se convierte en uno de los juegos de mayor calidad gráfica de cuantos se han visto en consola alguna.

Sobre esta espléndida base, nos enfrentaremos a una apasionante aventura en la que se incluyen los ingredientes habituales del género: investigación, recogida de todo tipo de objetos, puzzles a resolver, enemigos a eliminar... todo ello combinado en su justa medida para dar como fruto un desarrollo enormemente adictivo.

Sin embargo, tres defectos empañan ligeramente este auténtico cúmulo de virtudes. El primero -y más importante- es que hay un montón de diálogos y textos, y están sin traducir; el segundo es que el control resulta poco ágil cuando le pedimos a nuestro personaje que se mueva con rapidez; y el tercero, la escasa variedad de los enemigos, que se repiten constantemente a lo largo de todo el juego.

En cualquier caso, si se os da bien el "english", «Hard Edge» se convierte en una sensacional aventura que hará las delicias de los seguidores del género.

Javier Abad

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA DE ACCIÓN
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	SUNSOFT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM

GRÁFICOS: 94
Los escenarios prerrenderizados son de lo más impresionante que hemos visto. Los personajes están bien animados, pero su estilo claramente manga contrasta un poco con los realistas decorados.

SONIDO: 85
Hay un montón de diálogos, pero están todos en inglés. Los efectos y la banda sonora cumplen sin brillar en exceso.

JUGABILIDAD: 90
El control de los protagonistas no es muy fiable, pero acabas acostumbrándote. Por otra parte el juego resulta bastante asequible, aunque es muy posible que acabes atascándote tarde o temprano.

DIVERSIÓN: 93
Su excelente combinación de investigación y acción convierten a «Hard Edge» en una aventura realmente emocionante.

VALORACIÓN: 92
«Hard Edge» es un juego sensacional. Este título une un aspecto gráfico de lujo, -en el que destaca sobremanera la belleza de los escenarios-, con un concepto de juego muy interesante: el poder alternar el control entre varios personajes (manteniendo así líneas de avance paralelas), le otroga a esta aventura un aliciente añadido a los muchos otros que ya tiene. El único borrón lo pone el hecho de que no está en castellano, lo que te impedirá disfrutar a tope si no tienes un buen nivel de inglés. Si el idioma no es un inconveniente para ti... ¡hazte con este juego!

ALTERNATIVAS:
*«**Hard Edge**» lo situaríamos ligeramente por debajo de «**Residen Evil 2**» y un poco por encima del primer «**Resident**» (que también está en inglés, por cierto). Si te gustan las aventuras, tienes anti ti un título absolutamente imprescindible.*

A partir de abril no querrás salir de casa...
DRAGON BALL GT
LA SERIE EN VÍDEO
ANIME VIDEO
2a ÉPOCA
Valdeman / Original & Copia
ANIME
MANGA
MANGA FILMS, S.L.
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT

Castlevania™

Ver la continuación en Nintendo 64 de las aventuras vampíricas de «Castlevania» era uno de los grandes objetivos que habíamos señalado con rotulador rojo en el calendario del 99. La espera se ha hecho larga desde que Konami anunció que lo estaba preparando, pero ahora por fin os vais a dar el gustazo de reencontraros con una de las grandes sagas de la historia del videojuego.

Esta nueva entrega de «Castlevania» será recordada como la que dio el salto definitivo a las 3D, olvidándose así del scroll lateral que había caracterizado a todos los capítulos anteriores, aunque mantiene intactos otros muchos elementos típicos de la serie. El argumento, por supuesto, se desarrolla en Transilvania, donde os encontráis a los dos protagonistas del juego: Reinhardt Schneider, heredero del clan Belmont, y Carrie Fernández, una joven española que además de un nombre de chiste tiene también poderes mágicos.

Al comenzar la partida, y una vez que os hayáis provisto de una buena ristra de ajos y de un crucifijo tamaño familiar, podéis seleccionar con cual de ellos vais a intentar "jubilar" al conde Drácula. La elección tiene su importancia, no sólo porque cada personaje utilice armas diferentes, sino también porque aunque el desarrollo principal es el mismo para los dos, existen ciertos niveles exclusivos de cada uno que alargan la duración del juego.

Al tomar el control de Reinhardt es cuando todo se ajusta mejor a las líneas clásicas de la serie. Su arma principal es el látigo, y utilizándolo para acabar con un ejército de esqueletos o para destruir antorchas que liberan items ocultos, los

Ajos y CRUCES para Drácula

Intercaladas en el juego aparecen secuencias de animación que desarrollan el argumento de esta historia de terror.

Éste es el primer capítulo de «Castlevania» que se desarrolla totalmente en 3D.

Éste es Renom, un extraño vendedor de ítems con el que podéis negociar en algunos escenarios. Las monedas que liberan los enemigos al morir os sirven para pagarle.

Una de las principales características del nuevo «Castlevania» es que podéis elegir entre dos protagonistas antes de comenzar la aventura. El desarrollo es igual en su mayor parte, pero como existen algunos niveles exclusivos de cada uno, merece la pena que os lo juguéis con los dos.

Estos mensajes os dan información (en inglés, claro) cuando os acercáis a determinados lugares u objetos.

El juego se desarrolla en Transilvania, y allí os enfrentáis a vampiros, esqueletos y otros muchos monstruos.

Las fases más interesantes son las que os obligan a entablar diálogos con otros personajes, buscar objetos, etc.

El control en las zonas de plataformas no es muy preciso, y a veces la cámara no encuentra el encuadre adecuado.

El tiempo corre durante la partida, y algunos enemigos son más débiles cuando es de día.

Equipo anti-vampiros

Cuando matáis a un enemigo o rompéis un objeto del escenario, se libera un ítem que podéis utilizar después. Sirven para recuperan la energía, curar mordeduras de vampiro e incluso adelantar la llegada del día o la noche. ¡Procurad que no se os agoten nunca!

Las armas

Los protagonistas del juego utilizan armas diferentes. Reinhardt tiene un látigo y una daga, mientras que Carrie lanza bolas de energía y usa también unos aros. Además, existen cuatro ítems de ataque (hacha, cruz, cuchillo y agua bendita) que sólo pueden utilizar si los han recogido antes.

Podéis jugar con dos personajes distintos, y el desarrollo cambia ligeramente según a cual de ellos elijáis.

incondicionales de «Castlevania» seguro que revivireis antiguos momentos de diversión. Lo bueno es que esta vez la libertad total de movimientos, la amplitud de los escenarios y el excelente diseño de la mayoría de ellos, le dan mucho más lustre a la acción. Sólo lo apagado de los colores y ciertos excesos de niebla enturbian un panorama gráfico más que notable.

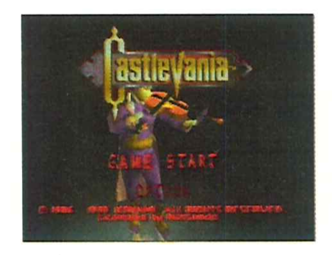
La aventura tiene un comienzo trepidante, que os lleva a luchar contra el primer gran jefe nada más poneros en marcha. Después, la mayor calidad está en los niveles que saben combinar de forma muy acertada la acción con elementos de rol (diálogos, búsqueda de objetos, etc.). Hay otros mucho más anodinos en los que lo único que hacéis es avanzar y deshaceros de un montón de enemigos que encima se repiten demasiado, pero una visión de conjunto termina por mostrarnos un panorama muy interesante.

El control, por último, también merece que le dediquemos unas líneas, porque la agilidad y soltura que demuestran los personajes en las batallas decae algo cuando atravesáis sectores de plataformas, que además no cuentan con el apoyo de un buen juego de cámaras.

Defectillos aparte, la conclusión es que Konami ha sabido crear un juego en el que los fans de «Castlevania» hallarán una digna continuación de esta legendaria serie.

Javier Abad

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	14
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	128 megas



GRÁFICOS: 88
Supera con nota el siempre difícil paso a las 3D, sobre todo por la extensión y el diseño de los escenarios. Fallan la niebla y la falta de un mayor colorido.

SONIDO: 93
Excelente en todos los aspectos. La música proporciona una ambientanción perfecta, y los efectos son de lo mejor que hemos escuchado en Nintendo 64.

JUGABILIDAD: 87
El control es sencillo, sobre todo cuando tenéis que pelear. En los saltos de plataformas, sin embargo, se vuelve mucho más impreciso.

DIVERSIÓN: 91
Alcanza su mejor nivel cuando introduce elementos de rol y aventura en la acción. El poder elegir dos personajes y que haya fases exclusivas de cada uno de ellos es un detalle a su favor.

VALORACIÓN: 89
Esta nueva entrega del mítico «Castlevania» basa su mayor atractivo en el paso a las tres dimensiones, que por primera vez os permite perseguir a Drácula a lo largo de amplísimos escenarios. El desarrollo es algo irregular, pues alterna niveles de altísimo interés con otros en los que todo resulta mucho más insulso. Pero como al final predominan los primeros, y además Konami ha conseguido conservar intacto el carisma de la saga vampírica, estamos seguros de que sus seguidores quedarán muy satisfechos con el resultado.

ALTERNATIVAS:
*No existen muchos títulos de Nintendo 64 que combinen acción y aventura de igual forma a como lo hace **«Castlevania»**. Se nos ocurren **«Bomberman Hero»** o **«Starshot»**, pero creemos que el juego de Konami es muy superior a ambos.*

T'AI FU™

Wrath of the Tiger

DREAMWORKS INTERACTIVE

Eres T'ai, un tigre experto en kung-fu, inmerso en una lucha sin cuartel contra el Dragon Master.
Entra en un mundo donde te acechan ocultos numerosos clanes animales y grandes peligros en cada rincón.

¿ERES LO SUFICIENTE DURO?

MODO DE LUCHA KUNG-FU.

COMBATES ENTRE CLANES LEGENDARIOS ANIMALES.

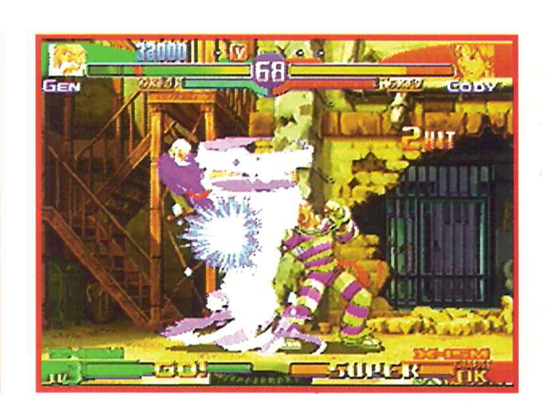
20 INTENSOS NIVELES.

T'ai Fu: Wrath of the Tiger de DreamWorks, los creadores de Antz™ y Small Soldiers™.

¿A quién estás llamando gatito?

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

STREET FIGHTER ALPHA 3



Seguro que los fanáticos de la saga de lucha más famosa de todos los tiempos no habrán pegado ojo desde que, en el pasado mes, anunciáramos el regreso de Ken, Ryu y compañía al panorama de la lucha en PlayStation. Pues bien, ya están todos aquí dispuestos a demostrar que aún tienen cuerda para rato.

Para esta entrega de la serie se ha querido mantener el planteamiento tradicional de Street Fighter: lucha "uno contra uno" en 2D, facilidad en el control, un gran número de luchadores y golpes especiales y diversión a prueba de bomba.

Sin embargo, para la ocasión también se ha recurrido a incluir algunas novedades que afectan al desarrollo de los combates. Por ejemplo, a las ya clásicas barras de energía y magia, se les ha sumado una tercera que mide nuestra capacidad de defensa, lo cual nos permitirá bloquear un determinado número de impactos sin ser dañados.

Además de esta innovación, «Street Fighter Zero 3» incluye un original modo de juego con ciertos tintes de aventura en el que nuestra labor no será sólo la de vencer a nuestros oponentes, sino que visitaremos diferentes paises en los que viviremos enfrentamientos con condiciones especiales, tales como inferioridad numérica o incluso la invulnerabilidad de algún enemigo.

Por otra parte, a medida que vayamos progresando, además de ir apareciendo nuevos modos de juego ocultos, iremos ganando puntos de experiencia, subiendo de nivel y consiguiendo nuevos movimientos.

«SF Alpha 3» presenta la impresionante cifra de 35 luchadores (17 más que en «SF Alpha 2»), a los cuales se le ha dotado de un gran número de magias y golpes especiales, que pueden variar dependiendo del modo de lucha que elijamos: el X-ISM (modo clásico con sólo un Súper Combo, sin habilidades especiales pero con mayor capacidad de daño en cada golpe); el Z- ISM (con casi todos los Super Combos y las habilidades especiales y una capacidad media de daño); y el Y-ISM (con todos los golpes, combos y habilidades, pero con la capacidad de daño menor). Será labor del jugador descubrir qué variante se adapta más a su estilo y al luchador escogido.

Todo esto hace de esta entrega un «SF» completísimo, que reúne lo mejor de las anteriores entregas y aporta ideas nuevas y originales.

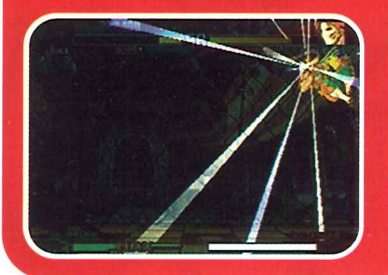
Tal vez algunos piensen que gráficamente se muestre muy parecido a la entrega que vimos hace más de dos años, pero mucho nos tememos que Capcom ha tocado techo en la lucha 2D y que PlayStation no da para más en este sentido (que no es poco).

Sea como fuere, «SF Alpha 3» es pura diversión y jugabilidad. Una auténtica delicia para los buenos aficionados a la lucha.

David Martínez

Golpes especiales de efectos demoledores

Cada uno de los luchadores tiene un amplísimo catálogo de golpes muy espectaculares. En la parte inferior de la pantalla podemos observar una barra que nos indicará nuestro poder mágico y, dependiendo del nivel de lucha que hayamos escogido (X, Y ó Z), podremos realizar desde los golpes más tradicionales hasta los más devastadores.



Este espectacular «SF Alpha 3» incluye 35 personajes y nuevos modos de juego.

En el enorme plantel de 35 luchadores nos encontraremos con viejos conocidos: Ryu, Ken, Chun Li... auténticos mitos vivientes.

Dos contra uno...

El modo "world tour" incluye condiciones especiales en cada combate. Tiempo reducido, enemigos con mayor energía u otros que son sólo vulnerables ante los combos especiales... incluso afrontaremos combates en inferioridad numérica.

Su tremenda jugabilidad es la mayor baza de este «SF Alpha 3»

Los modos de moda

A la hora de batirnos, podemos escoger entre el método tradicional y un original World Tour, en el que nuestro personaje irá subiendo de nivel según vaya derrotando a sus oponentes. Un modo Versus completa las opciones originales, pero podremos ir descubriendo modos escondidos según progresemos. El modo Battle sólo es el principio.

Consola: PlayStation
Tipo: Lucha
Compañía: Virgin
Programación: Capcom
Nº de jugadores: 2
Nº de fases: 35 luchadores
Niveles de dificultad: 8
Memoria: CD ROM

GRÁFICOS: 83
Dentro de las 2D, el trabajo de Capcom es impecable. La espectacularidad de los combates está fuera de toda duda.

SONIDO: 86
Ya estamos acostumbrados a que los juegos de esta serie tengan un gran acompañamiento sonoro, y «Street Fighter Alpha 3» no es la excepción. Música variada y marchosa para cada escenario.

JUGABILIDAD: 91
Toda la que le ha convertido en un juego mítico. Controles sencillos y golpes especiales de una dificultad ajustadísima, hacen que desde las primeras partidas ya podamos sacarle todo el jugo a este juego.

DIVERSIÓN: 89
Es su segundo nombre. Tanto por la cantidad de luchadores como por su variedad de modos de juego, ajustada dificultad y equilibrio en los combates, «SF Alpha 3» te atrapará durante mucho tiempo.

VALORACIÓN: 89
Capcom ha conseguido dar una nueva vuelta de tuerca a su saga más mítica. Este es el mejor «SF» que haya pasado jamás por una consola, y un monumento a la lucha que cualquier buen aficionado sabrá apreciar desde el primer minuto. No os dejéis engañar por el hecho de que esté en 2D, pues los que han programado este juego saben sacarle a la lucha más partido que nadie en lo que a diversión y jugabilidad se refiere. Os lo pasaréis en grande.

ALTERNATIVAS:
En el terreno de las 2D, esta es la mejor alternativa, a la que sólo se le acerca **«DarkStalkers 3»**. Dentro de la lucha en general, no cabe duda de que **«Tekken 3»** o **«Rival Schools»** muestran un apartado gráfico infinitamente superior.

T´ai Fu

Como GATO panza arriba

Los saltos sobre plataformas también están presentes en algunos niveles del juego.

Como podéis apreciar, el aspecto gráfico del juego resulta muy atractivo.

Partiendo de las bases del "beat´em up", «T´ai Fu » se muestra como un juego bastante entretenido y variado en el que todos sus aspectos alcanzan un alto nivel.

Este enorme juego en 3D protagonizado por un tigre y en el que nuestro objetivo principal será ir repartiendo mamporros a las más variopinta fauna, está ambientado en unos bonitos parajes que recrean con fidelidad la China feudal, y que muestran un aspecto, como veis, enormemente colorista.

El diseño de los animales a los que tendremos que enfrentarnos también es muy original y atractivo, aunque, a decir verdad, sus movimientos son un poco bruscos y contrastan con la suavidad que demuestran otros elementos de los decorados, tales como cascadas de agua o similares.

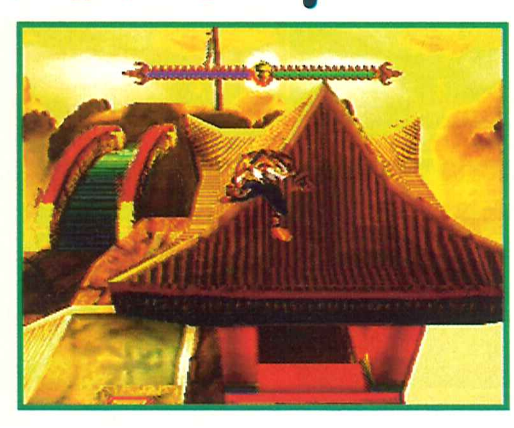
Uno de los aspectos

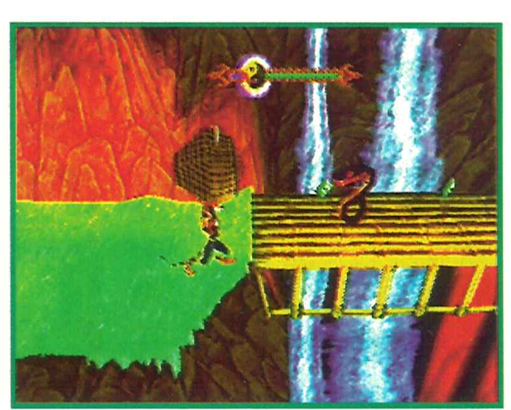
más destacados de «T´ai Fu» es la variedad, tanto de los escenarios, como de los enemigos que van a interponerse en nuestro camino. Además, nuestro tigre cuenta con la posibilidad de aprender nuevos golpes y combos que le irán enseñando los maestros que vaya rescatando durante su aventura, con lo cual los combates irán creciendo paulatinamente en intensidad e interés.

Sin embargo, se echa en falta un tratamiento un poco más intenso del desarrollo general del juego, ya que los puzzles que se han incluido resultan demasiado sencillos y no complican apenas nuestro avance. Por otra parte, los niveles en los que priman las plataformas -que también los hay-, han visto mermada su jugabilidad debido al extraño movimiento de la cámara, que en ocasiones nos obligará a saltar al vacío o a enfrentarnos a enemigos invisibles.

«T´ai Fu» es un buen juego, divertido y con un aspecto muy vistoso y con el que, sin duda, no te aburrirás.

David Martinez



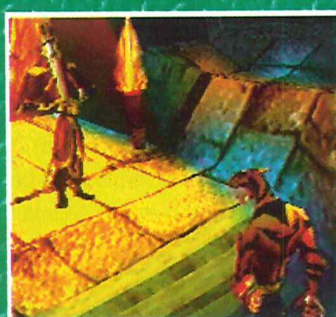


Las magias del tigre resultan tan espectaculares como eficaces, especialmente cuando estamos rodeados de enemigos.

"Beat´em up", plataformas y elementos de aventura se reúnen en un juego muy colorista y de divertido desarrollo.

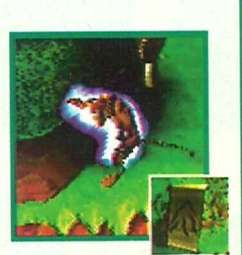
Un tigre polifacético

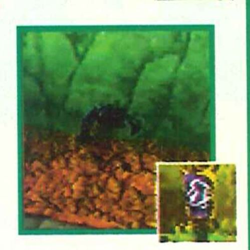
A lo largo de nuestra aventura vamos a ir rescatando maestros en artes marciales, quienes gustosamente nos ofrecerán sus conocimientos para incrementar nuestro repertorio de golpes y movimientos. Así, aprenderemos a nadar, a lanzar fuego por la boca y muchas otras habilidades más.



Más feroz todavía

Recogiendo los diferentes pergaminos que se encuentran por todo el mapeado, nuestro tigre podrá alcanzar nuevos estados. Así, podremos ver aumentado nuestro Chi al máximo para realizar nuevas magias, o incluso podremos hacernos invisibles para pasar inadvertidos junto a nuestros enemigos.

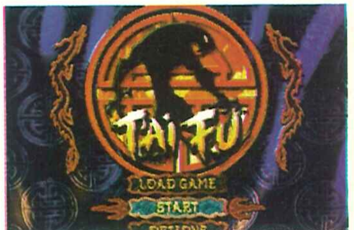




En algunos momentos del juego el avance se detendrá y nos tendremos que hacer cargo de un considerable número de enemigos para poder seguir avanzando.

Sobre la cabeza de cada enemigo aparece una barra que indica su energía. Un par de golpes y... ¡a por el siguiente, que hay cola!

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	ACTIVISION
Programación:	DREAMWORKS INT.
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	25
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 86
Escenarios largos, variados y coloristas y un atractivo diseño de los personajes componen el aspecto más fuerte del juego. Es una lástima que el movimiento resulte un tanto brusco...

SONIDO: 82
Los efectos recrean perfectamente la personalidad del juego, y reproducen los sonidos de cada animal con mucha fidelidad. La banda sonora se limita a acompañarnos sin alardes.

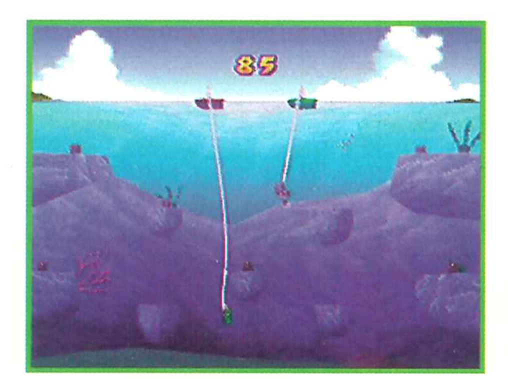
JUGABILIDAD: 83
Un control enormemente sencillo, que sólo se ve empañado por el brusco movimiento de la cámara. También nos hará falta saber un poquito de inglés si queremos entender las enseñanzas de los maestros.

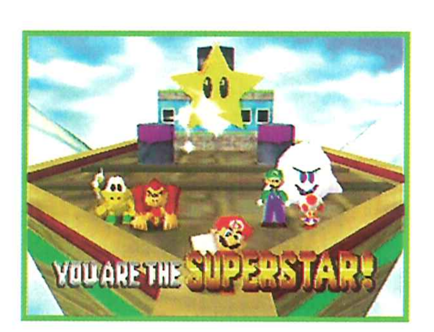
DIVERSIÓN: 84
En general es un juego algo simple, por lo que quienes más disfrutarán con este título serán los menos expertos o quienes huyan de las complicaciones. Eso sí, la gran longitud del juego y la variedad de escenarios y de enemigos aseguran el entretenimiento durante mucho tiempo.

VALORACIÓN: 84
Un notable apartado técnico acompaña a un planteamiento interesante, en el que destacan la originalidad de sus personajes, la belleza de sus escenarios y la variedad de golpes.
Un juego bastante divertido que, sin embargo, no alcanza una puntuación mayor debido a la escasez y sencillez de sus puzzles y a la brusquedad de los movimientos.

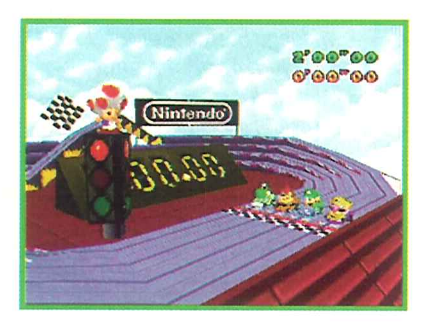
ALTERNATIVAS:
*«**Medievil**» es un "beat´em up" mucho más variado y con una mejor realización técnica. «**Fighting Force**» ofrece una visión más realista y agresiva del arte de repartir mamporros, aunque a la hora de divertirse, «**Tai Fu**» no le anda a la zaga.*

¡Únete a la FIESTA de Mario!





Sólo los más hábiles y rápidos conseguirán alcanzar el objetivo final del juego: llegar a ser la gran Súper-Estrella de Marioland.



La imaginación desplegada en los mini-juegos es asombrosa, pues incluso podremos participar en un divertidísimo Scalextric.

La genial imaginación del maestro Miyamoto sigue dando alegrías a los usuarios de Nintendo, exprimiendo al máximo al incombustible Mario para deleite de sus seguidores. Muestra de ello es este «Mario Party», el cual, como ya os contamos el mes pasado, está basado en el popular juego de tablero del mismo nombre.

En este juego nos iremos desplazando mediante tiradas de dados por turnos, participando en multitud de mini-juegos (50, para ser exactos), con el objetivo de conseguir el mayor número posible de monedas y estrellas, y ser así proclamado la "Superstar" del mundo de Mario.

El juego resulta tremendamente divertido y atractivo (sobre todo cuando jugamos 4 jugadores a la vez, donde los "piques" entre amigos son antológicos), pues la dificultad de los mini-juegos está ajustada magistralmente. De hecho, habrá que hacer gala de mucha habilidad con el pad a la hora de, por ejemplo, aporrear los botones, girar el joystick a toda velocidad, o efectuar saltos, si queremos tener posibilidades de éxito. Para elevar aún más la diversión, existen en los tableros varios elementos externos que afectarán (y de qué manera) a nuestro marcador: algunas casillas nos favorecerán, por ejemplo, permitiéndonos robar monedas a los demás participantes, pero también puedes perderlas si caes en casillas negativas, como la de Bowser.

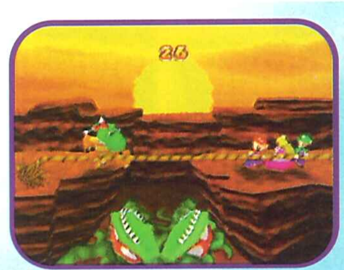
Todos estos factores convierten a «Mario Party» en una gran fuente de diversión, en la que nadie sabe quién va a ganar hasta la última tirada, y en la que ni la simpleza de los juegos ni su aire de "juego-para-niños-pequeños" supone un inconveniente para que toda la familia pueda pasarlo en grande.

Roberto Ajenjo

«Mario Party» encierra nada menos que 50 minijuegos a cuál mas divertido. Ideal para jugarlo en compañía.

En esta pantalla se nos explican las reglas de cada mini-juego y aunque están en inglés, resultan sencillas de entender.

Muchos modos de juego



La mecánica de algunos juegos consiste en girar el joystick o presionar los botones a toda velocidad.

Otros simplemente ponen a prueba nuestra habilidad a la hora de efectuar saltos u otros movimientos.

También existen juegos en los que la agudeza visual y la rapidez de reacción serán esenciales.

No faltan las pruebas de pura acción, en las que el instinto de supervivencia es básico para conseguir monedas.

El factor suerte

Cada vez que completemos una vuelta a un tablero, esta tortuga nos obsequiará 10 monedas.

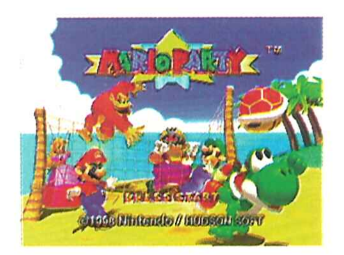
En las fastidiosas casillas de Bowser nuestro número de monedas se verá casi siempre mermado.

Existen varios tableros diferentes y todos tienen sus casillas de mini-juegos, de fases de bonus, de avance o retroceso, otras en las que nos dan unas cuantas monedas...

Este fantasma robará para nosotros estrellas a los demás participantes, eso sí, a cambio de 50 monedas.

A cambio de sólo 20 monedas, Toad nos dará una valiosa estrella, algo fundamental para ganar el juego.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	PUZZLE
Compañía:	NINTENDO
Programación:	HUDSON
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	50 MINI-JUEGOS
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 84

Pese a su sencillez, siguen la línea habitual de Mario en cuanto a colorido y calidad, si bien los escenarios son en su mayoría estáticos.

SONIDO: 85

La gran cantidad de alegres musiquillas dan mayor variedad si cabe al juego, y no resultan en absoluto cargantes. Los efectos y voces mantienen la media.

JUGABILIDAD: 90

Las pruebas son siempre muy sencillas de ejecutar (aunque tienen el problema de que las reglas vienen explicadas en inglés), por lo que tu éxito depende únicamente de tu habilidad con el pad.

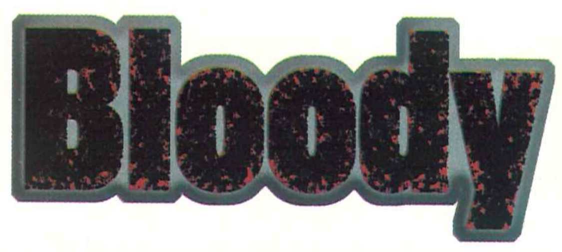
DIVERSIÓN: 92

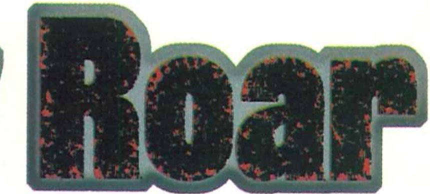
La mano de Miyamoto se deja notar en un cartucho que rezuma adicción y diversión por sus 4 costados. Y si además juegas con 4 amigos, te resultará imposible despegarte de la consola.

VALORACIÓN: 90

Una vez más, Miyamoto vuelve a demostrar que la esencia de la diversión en los videojuegos no siempre va ligada a un intrincado argumento o a una espectacular realización técnica.
Unos gráficos sencillos pero muy atractivos y una mecánica tan simple como el mecanismo de un botijo pero superjugable, le han servido para crear un cartucho tremendamente simpático y muy divertido, que ofrece una amplísima variedad de juegos diferentes.
Sin duda, cualquiera que se ponga delante de este «Mario Party» se lo va a pasar en grande, tenga la edad que tenga.

ALTERNATIVAS:
No existe ningún juego con un planteamiento parecido.





Cuando te encuentras frente a tu enemigo y la furia domina tus acciones, sientes que algo se enciende dentro de ti. Algo que hace arder tus ojos con el fuego de la victoria, que recorre tus venas con la fuerza de un torrente, algo que te convierte en una bestia capaz de destrozar a un hombre en cuestión de segundos y aullar mientras celebras la victoria.

Eso es algo parecido a lo que sentirás cuando te coloques frente a «Bloody Roar 2», ya que en el último trabajo de Hudson se ha conseguido recrear de forma magistral combates entre los más salvajes contendientes.

La mecánica del juego se mantiene respecto a su antecesor y está basada en combates 3D "uno contra uno" en los que lo más destacable es que los luchadores se pueden transformar en animales para aumentar su poder.

Pero si hay alguna palabra que pueda definir a este «Bloody Roar 2», es espectacular. Tanto por la velocidad de los movimientos como por los efectos que acompañan a las transformaciones de los personajes, se ha conseguido imprimir una imagen impactante a cada combate. Y por si eso fuera poco, cada uno de los luchadores de esta singular batalla dispone de un golpe especial de letales efectos, que transformará el ring en una explosión de golpes y luces que quedará grabada en tu retina durante mucho tiempo.

Además, todos los personajes cuentan con un repertorio de movimientos y combos de lo más completo, que, sin llegar por supuesto a la insuperable oferta de «Tekken 3», se muestra más que suficiente para satisfacer a los buenos aficionados a la lucha.

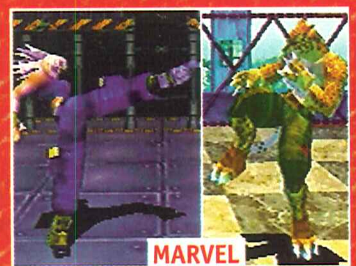
Lamentablemente, en «Bloody Roar 2» encontramos los mismos defectos que en la primera parte, ya que su escaso número de luchadores y la poca originalidad en los modos de juego restan atractivo a este gran juego. Además, también echamos en falta la utilización del botón "rave" para acelerar los combos, que ha sido suprimido para imprimir una mayor facilidad en el control.

Pese a todo, nos encontramos ante un juego que resulta espectacular por su tratamiento visual y por su tremenda velocidad de desarrollo, y que supone una magnífica aportación al terreno de la lucha en PlayStation.

David Martínez

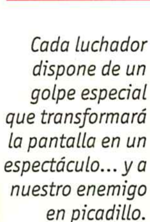
Metamorfosis animal

Este es el salvaje aspecto que presentan algunos de los 13 luchadores antes y después de su transformación. Yugo, el lobo o el tigre Long no van a ser los únicos personajes de la primera parte que hagan nuevamente acto de presencia en «Bloody Roar 2», aunque algunos serán secretos.



El botón "rave" ha sido sustituido por la presa, que se hacía con una combinación de botones. Ahora resultará bastante más sencillo hacer las llaves.

«Bloody Roar 2» apuesta por la espectacularidad total en sus combates, y sólo se le puede reprochar el escaso número de luchadores y modos de juego.



Cada luchador dispone de un golpe especial que transformará la pantalla en un espectáculo... y a nuestro enemigo en picadillo.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha 3D
Compañía:	Virgin
Programación:	Hudson
Nº de jugadores:	2
Nº de fases:	13 luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD ROM

GRÁFICOS: 89

Luchadores grandes, que se mueven por la pantalla con mucha suavidad y gran velocidad. Los efectos de luz que acompañan a cada golpe resultan espectaculares. Sin embargo, los escenarios resultan algo simples.

SONIDO: 87

Uno de los puntos fuertes del juego, ya que la banda sonora encaja perfectamente con sus ritmos fuerte. Los efectos de sonido están muy logrados y añaden mayor realismo a los combates.

JUGABILIDAD: 87

Muy alta, los controles se han simplificado respecto a la primera parte, y todos los personajes tienen un gran abanico de golpes de fácil realización. Una lástima haber quitado el botón "rave".

DIVERSIÓN: 82

La espectacularidad de los combates y el carisma de los personajes aseguran la diversión de este juego. Sin embargo, el número de luchadores se queda algo corto, y los modos de juego no resultan innovadores.

VALORACIÓN: 86

La velocidad de los combates, unida a su brutal aspecto visual, hace de «Bloody Roar 2» una de las mejores opciones del género. Es una lástima que pequeños detalles como el escaso número de luchadores o la falta de variedad en los escenarios, emborronen el impresionante aspecto general del juego. A pesar de ello, estamos ante un CD de una gran realización técnica que hará las delicias de los fans de la lucha.

ALTERNATIVAS:

*El rey de reyes sigue siendo **«Tekken 3»** y en segundo lugar situaríamos a **«Rival Schools»**. **«Bloody Roar 2»** ocuparía -a cierta distancia, eso sí-, el tercer escalón en el podio de la lucha 3D en PlayStation junto con **«Dead or Alive»**.*

Viva FOOTBALL

Mexico 86. Seguro que a más de un futbolista se le caerá una lagrimilla recordando sus tiempos gloriosos...

Tras la aparición de joyas como «FIFA 99» o «ISS 98», parecía difícil que algún juego pudiera aspirar a ofrecer algo realmente nuevo e interesante. Sin embargo, este «Viva Football» viene acompañado de numerosos alicientes que harán las delicias especialmente de los mitómanos del fútbol.

Y es que su oferta consiste en ofrecernos la posibilidad de jugar todos los mundiales de fútbol desde Suecia 58, con los calendarios reales, pudiendo optar entre cualquiera de las casi 200 selecciones nacionales que han participado en este torneo desde entonces hasta la actualidad. Además, cada selección contiene las plantillas reales que jugaron cada mundial, con unos 30 jugadores entre los que elegir en cada equipo, según el año del mundial en que nos encontremos.

De este modo, «Viva Football» se convierte por sí mismo en una impresionante base de datos con casi ¡¡17.000 jugadores!! de toda la historia del fútbol.

Además de jugar un mundial determinado, también podremos optar por el modo de juego de exhibición, en el cual será posible enfrentar a dos selecciones de diferentes épocas. Gracias a este modo será posible, por ejemplo, enfrentar a la selección española actual con la del mundial del 82. Y estos son, sin duda, los mayores atractivos de este juego.

Sin embargo, respecto al simulador en sí hay que decir que, aunque posee una calidad gráfica notable, con gran cantidad de buenos detalles (los estadios, las celebraciones "interactivas" de los goles...), «Viva Football» no proporciona tanta jugabilidad como el afamado «ISS 98», ni la diversión del genial «FIFA 99», ya que existen algunos problemillas con las animaciones de los jugadores que dificultan en muchas ocasiones la recepción de los pases, por lo que resulta un poco complicado enlazar las jugadas. De hecho, sudaréis bastante antes de poder meter un sólo gol.

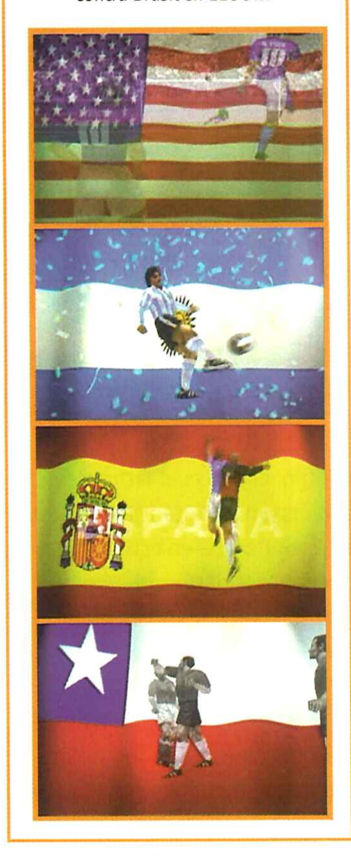
Con estos pros y estos contras, «Viva Football» se convierte en un simulador con un buen nivel de calidad general, pero que queda por debajo de los reyes del género. Su mayor aliciente radica, sin duda, en la posibilidad que nos ofrece de ver en acción a los mayores genios de fútbol, desde Pelé a Di Stéfano, o de poder enfrentar a la mítica selección de Cruiff contra el Brasil actual de Ronaldo y compañía.

Roberto Ajenjo

Las grandes ESTRELLAS nunca mueren

Recuerdos del pasado

Como curiosidad: en la excelente intro del juego, veremos algunas imágenes renderizadas con las jugadas más recordadas de cada mundial. Por ejemplo, podremos ver al pobre Roberto Baggio fallando aquel penalti contra Brasil en EEUU...

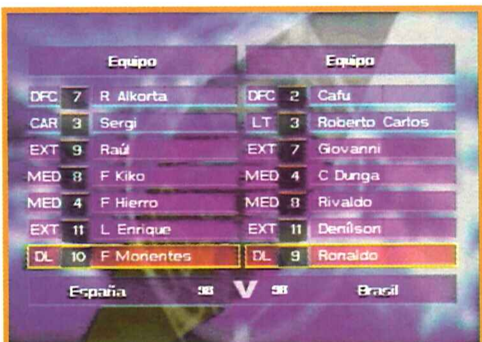


La cantidad de selecciones incluidas en este juego es absolutamente abrumadora, estando disponibles casi 200 equipos de todo el mundo y de toda la historia.

«Viva Football» nos permite jugar con cualquier selección de la historia del fútbol mundial.

La jugabilidad y la calidad gráfica general del juego son elevadas, pero no alcanzan la categoría de «FIFA 99» o «ISS 98».

Los mitómanos del fútbol disfrutarán de lo lindo trasteando con las plantillas reales que nos ofrece este título, editando alineaciones, convocatorias...

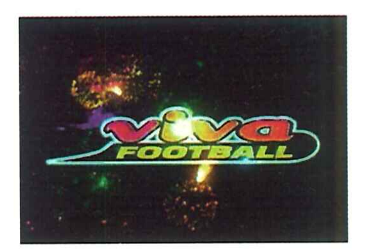


Recuerdos del pasado

El juego pretende recrear hasta en el más mínimo detalle todos los aspectos de cada mundial, hasta tal punto que, al jugar los mundiales más antiguos, veremos los gráficos en ese tono sepia de las televisiones de los años cincuenta y sesenta.

«Viva Football» mostrará numerosos detalles gráficos, como este estadio con medio aforo.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	VIRGIN
Programación:	CRIMSON
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	11 MUNDIALES
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 87

Buen nivel en los jugadores, varios estadios y muchos detalles (como el que cada selección posea un traje diferente en cada mundial, como en la realidad), redondean un gran apartado gráfico.

SONIDO: 81

No hay un comentarista, sino sólo unos extraños gritos, que se supone que son de los jugadores diciendo cosas como: ¡Hala!, ¡Pásamela! o ¡Ha sido falta! Al menos gritan en español...

JUGABILIDAD: 80

No es que sea malo, pero después de probar otras maravillas ya conocidas por todos, la jugabilidad de «Viva Football» nos deja algo fríos.

DIVERSIÓN: 83

Si te atrae eso de poder controlar los designios de casi cualquier selección de la historia, este título te resultará muy entretenido. Si no es tu caso, seguramente te llenarán más otros juegos.

VALORACIÓN: 83

Sin ninguna duda, la clave para valorar este juego está en el interés que pueda provocar en ti la historia de los mundiales. Si eres un apasionado de ellos, seguro que puedes hacer un poco la vista gorda a su no demasiado brillante simulador y te encandilarás jugando con los mejores futbolistas y las mejores selecciones de todos los tiempos. Pero si prefieres espectáculo, fichajes, regates y demás virguerías, probablemente este título te cansará pronto.

ALTERNATIVAS:

*Ya sabes lo que te vamos a decir: **«FIFA 99»** e **«ISS Pro»**, siguen siendo los reyes del género. Pero si te apetece jugar con las mayores estrellas de toda la historia del fútbol, la verdad el que este juego está bastante bien.*

Beetle Adventure Racing

Las campañas publicitarias que acompañan al lanzamiento de cada nuevo automóvil son cada día más espectaculares. Pueden verse anuncios en TV, en el cine, en carteles por las calles... e incluso ahora se estila el usar los videojuegos como medio para popularizar una marca.

Este hecho, iniciado en PlayStation por «Porsche Challenge», se repite ahora en N64 con motivo del relanzamiento del mítico Escarabajo (Beetle, en inglés). Sin embargo, al contrario que ocurría con «Porsche Challenge», «Beetle Adventure Racing» no pretende ser un juego excesivamente 'serio" De hecho, a pesar de que su aspecto es bastante realista, se trata de un juego desenfadado con algunos toques puramente arcade.

Así las cosas, el rasgo que más protagonismo cobra en «Beetle» son los múltiples atajos que se encuentran en cada circuito: si queremos, podemos dedicarnos a correr convencionalmente, siguiendo el trazado, adelantando posiciones, etc. Pero si nuestra intención es pasarlo bien de verdad, no tenemos más que lanzarnos contra cualquier puerta, túnel (aparentemente) cerrado, o desviación que encontremos: nos sorprenderá ver que, casi siempre, aparece un nuevo camino alternativo al "normal". Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los atajos son realmente "atajos", es decir, que en ocasiones estos caminos alternativos nos harán perder tiempo, con lo cual las carreras se convierten en auténticas locuras. Os aseguro que en este juego pocas veces daréis dos vueltas iguales a un circuito en la misma carrera.

Los circuitos están plagados de rampas que nos harán pegar unos saltos de vértigo. En esta pantalla, el salto nos permitió encontrar un camino secreto por el interior del castillo del fondo.

Pero «Beetle» no ofrece sólo eso: hay saltos increíbles, algún que otro ítem, multitud de trampas (lava, precipicios...), y algunas sorpresas más como el memorable modo multijugador (mucho más adictivo que el modo para uno solo jugador).

En definitiva, un arcade muy divertido, que alcanza sus mejores momentos en los modos para varios jugadores y que agradará a los amantes de la velocidad que huyan de la seriedad de otros simuladores.

Roberto Ajenjo

La vuelta del ESCARABAJO

No dudéis en romper las cajas que veáis en la carretera, pues algunas os permitirán, por ejemplo, convertiros por unos momentos en auténticas balas con ruedas.

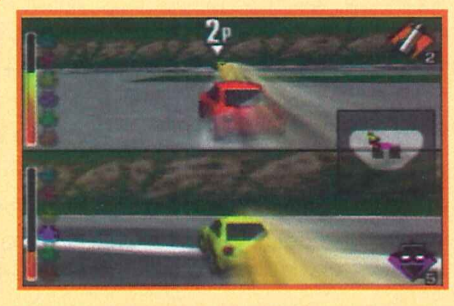
La locura de los chicos de EA les ha llevado a incluir su propia versión de Jurassic Park en un circuito, en el que no faltará el famoso (y amenazante) Tiranosaurio Rex.

Aunque lo lógico sería continuar por el camino de la izquierda, ¿quién puede resistirse a averiguar qué habrá en ese callejón tan sugerente de la derecha?

Rutas alternativas

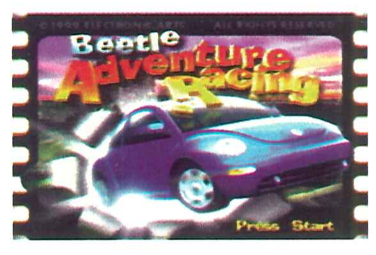
No cambiéis de dirección si encontráis un camino cerrado: alguna vez os daréis un buen golpe, pero en muchas otras ocasiones os introduciréis en alguna clase de túnel o pasadizo que os llevará por una ruta alternativa. Y si no ganáis tiempo con ello, ¡al menos os habréis divertido!

Este título huye de los convencionalismos para convertirse en uno de los juegos de coches más divertidos -sobre todo si jugáis varios amigos-, para Nintendo 64.



Si sois de 2 a 4 amigos, no dejéis de probar el modo Beetle Battle. Aquí, el objetivo es encontrar 6 mariquitas de diferentes colores mientras tratamos de entorpecer a los demás coches cogiendo ítems que nos permitirán lanzar misiles, bombas, etc. ¡Esto sí que es diversión de la buena!

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	ELECTRONIC ARTS
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	ND
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 86

Muy buena calidad general. Los circuitos son realistas pero con algunos detalles de humor (como la zona que imita a la película «Jurassic Park»). En ocasiones aparece la ya clásica niebla.

SONIDO: 82

Ni destaca ni desmerece, simplemente cumple con su labor correctamente. Sí merecen mención algunos buenos efectos, como el ruido al golpear una señal de tráfico.

JUGABILIDAD: 92

Es un arcade total, por lo que la facilidad de su control no planteará problemas de ninguna clase.

DIVERSIÓN: 90

Jugando solo te divertirás de lo lindo, pero el modo multijugador no tiene precio. Tiene el hándicap de contar sólo con un modelo de coche (aunque con diferentes rasgos técnicos), pero son exigencias "del guión".

VALORACIÓN: 88

«Beetle Adventure Racing» es un emocionante juego de coches que posee un planteamiento claramente arcade en la medida en que de lo único que debemos preocuparnos es de correr a toda velocidad por unos circuitos plagados de rutas alternativas, ítems y saltos espectaculares. Técnicamente está a un gran nivel y los modos para varios jugadores son apasionantes, si bien el hecho de contar con un solo coche puede convertirse en una ligera limitación. En cualquier caso, divertidísimo.

ALTERNATIVAS:

*El alocado estilo arcade de que hace gala este juego es bastante parecido al visto en **«Cruis'n World»**. Sin embargo, **«Beetle Adventure Racing»** ofrece unas mayores posibilidades de diversión.*

DARKSTALKERS

El hecho de que el juego esté realizado en dos dimensiones, permite que podamos ejecutar golpes de efectos tan espectaculares como este que aquí veis.

Capcom está empeñada en demostrarnos que la lucha en 2D todavía tiene mucho que decir. Y aunque a nuestro país suelen llegar las entregas de «Street Fighter Alpha», el juego que nos ocupa es el primero de la serie «DarkStalkers» que llega oficialmente a España para PlayStation, y eso que lleva el número 3 en su nombre.

Y esto es una buena noticia, pues «Darkstalkers» es una alternativa interesante, desenfadada y muy espectacular dentro del género de la lucha 2D.

Para los que no conozcáis esta saga, os diré que el juego combina con acierto elementos humorísticos y de terror, manteniendo el estilo clásico de combates "uno contra uno", con una barra de energía y otra de poder y las típicas opciones al uso.

La gracia del juego,

aparte de las clásicas virtudes de los "fighting games" de Capcom -enorme jugabilidad, variedad de golpes, sencillez de control y multitud de personajes- reside en la extravagancia de los luchadores, capaces de realizar golpes espectaculares que inundan toda la pantalla de formas y colores, además de provocar más de una sonrisa por sus finas dosis de humor negro.

Visto así ya es un excelente juego de lucha, pero es que además los programadores se han sacado de la manga algunas novedades que no aparecían ni en las anteriores entregas de PlayStation ni en la versión que pudimos disfrutar en España en formato Saturn.

Por divertido y original, destaca el llamado precisamente "Original Character", mediante el cual podemos escoger a uno de los 18 luchadores (más los secretos, si los descubrimos) pintarlo a nuestro gusto y llevarlo a combatir para intentar ganar puntos de experiencia y convertirlo en una auténtica bestia corrupia. Al mismo tiempo, lograremos que en el menú principal aparezcan nuevas opciones y golpes.

En cuanto al desarrollo de los combates, tampoco hay que olvidar que los luchadores cuentan ahora con el llamado Dark Force, un poder que podremos activar cuando la barra correspondiente se encuentre al máximo, y que transforma toda la pantalla en un cielo inquietante, momento en el cual nuestros golpes pueden hacer más mella en el rival.

También aparecen tres diferentes variantes en los sistemas de lucha (como sucede en «SF Alpha 3»), un detalle muy del gusto de los fans de estos juegos.

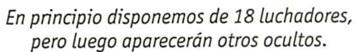
Un nivel técnico notable completa lo que se muestra como un agradecido estreno de esta saga para PlayStation en nuestro país.

Manuel del Campo

GOLPES terroríficos

El juego contiene un catálogo de imágenes que incluso podréis abrir en un PC. Para conseguirlas todas, tendréis que ganar torneos.

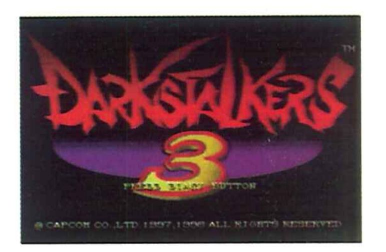
Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA 2D
Compañía:	CAPCOM
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	+ DE 20 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD ROM



En principio disponemos de 18 luchadores, pero luego aparecerán otros ocultos.

A pesar de estar en 2D, el aspecto general del juego es muy atractivo.

El sentido del humor hace acto de presencia durante todos los combates.



Golpes increíbles

Una de la gracias del juego reside en la espectacularidad y el sentido del humor de algunos de los golpes especiales de los luchadores. Igual vemos a la inocente caperucita utilizando una ametralladora, que a un enorme puño intentando destrozar a un rival que triplica su imagen.

18 monstruosas criaturas se ponen a nuestro servicio en este divertido juego de lucha 2D.

El modo entrenamiento resulta perfecto para practicar los númerosos golpes con los que cuenta cada luchador.

Una de las grandes novedades de este juego es el modo "Original Character" mediante el cual podemos escoger a un luchador, colorearlo a nuestro gusto, y llevarle a combatir para que gane experiencia y se convierta en un luchador invencible.

GRÁFICOS: 84
Los personajes son enormes, y la espectacularidad de los golpes no tiene parangón dentro de la lucha 2D.

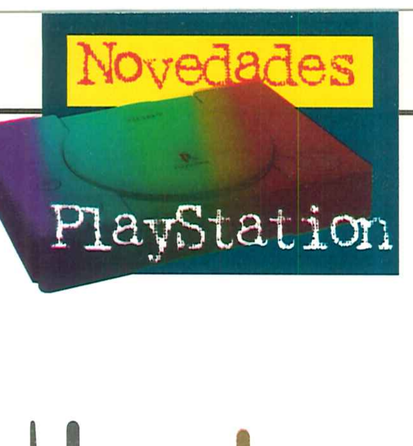
SONIDO: 85
Más o menos en la línea de otros juegos de Capcom. Contundentes los efectos de sonido y potente la banda sonora.

JUGABILIDAD: 90
A pesar de la variedad y cantidad de golpes, no hay ninguno que sea muy difícil de ejecutar. Cualquiera puede dominar a un luchador en pocos combates.

DIVERSIÓN: 85
Posee toda la magia de los clásicos juegos de lucha de Capcom y además le aporta ciertas dosis de humor muy de agradecer.

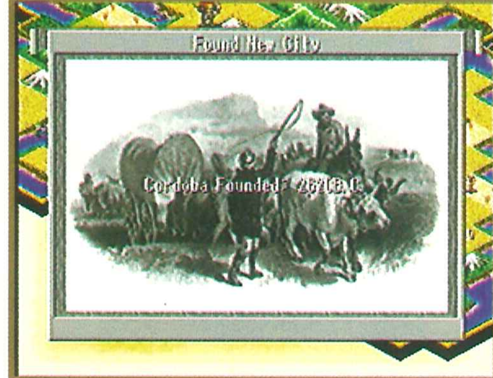
VALORACIÓN: 85
Creo que no hace falta que os explique que este juego no llega para enfrentarse a los «Tekken» o «Rival Schools». Su propuesta es diferente, a pesar de ser también un gran juego de lucha. Gráficamente puede resultar incluso pasado de moda dentro de una era marcada por los polígonos, pero en el subgénero de la lucha en 2D es todo un juegazo que se sitúa a la altura de «SFA 3». Es más, si os gusta la lucha y ya tenéis «Tekken 3», a lo mejor deberíais probar con este juego. Descubriríais un compacto enormemente divertido, superjugable y con mucho sentido del humor. Diversión garantizada, vamos.

ALTERNATIVAS:
*Dentro de las 2D, **«SF Alpha 3»** le supera en número de luchadores, posibilidades y, por qué no decirlo, solera. **«Darkstalkers 3»** resulta, sin embargo, más desenfadado y espectacular. En la lucha en general, ya sabéis: **«Tekken 3»** o **«Rival Schools»**.*



CIVILIZATION II

Una lección de historia



Hace unos años aparecía en PC un original juego en el que se nos ofrecía la posibilidad de colocarnos al frente de un pueblo, y conducirlo hasta hacer que se convirtiera en un Imperio. Por fin, esta obra maestra de la estrategia llega al mundo de las consolas de la mano de Activision, y parece que no ha perdido ni un ápice de la jugabilidad que le ha encumbrado en otras plataformas.

De esta forma, nuestra labor será encarnar a los grandes líderes de la historia de la humanidad y controlar mediante distintos menús las acciones de nuestros súbditos. Para ello se ha escogido un sistema por turnos, basado en la construcción de ciudades y en la conquista de nuevos territorios, en el que las batallas pasan a un segundo plano para dejar un papel mucho más importante a los aspectos políticos y sociales.

Además, «Civilization II» toma en cuenta casi todas las variables de la historia real: los ánimos de los ciudadanos, los impuestos, el avance tecnológico o las vicisitudes de la guerra.Y a todo esto se unen la enorme cantidad de unidades que podemos producir, las acciones de los imperios rivales, la forma de gobierno y un largo etcétera de factores que intervienen en nuestra toma de decisiones.

Por todo esto, la mayor virtud de este compacto radica en la habilidad con que se han entrelazado todos los elementos para generar un clima político mundial muy realista.

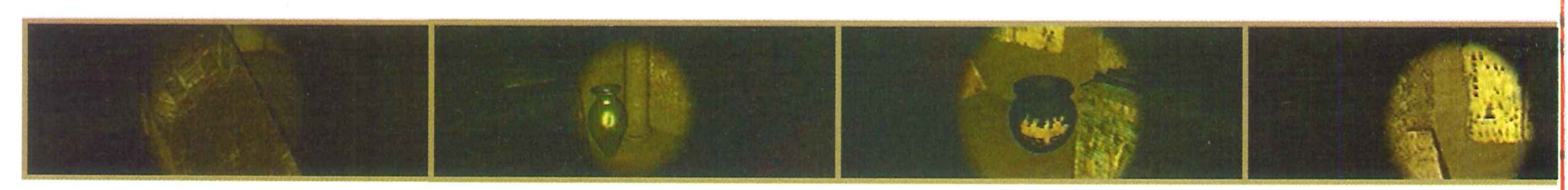
La primera impresión

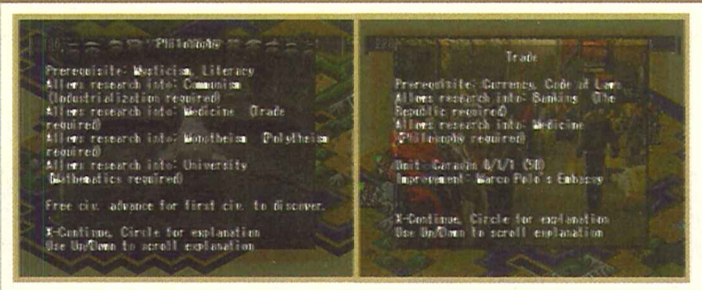
que ofrece «Civilization II» resulta un tanto desangelada, pues los gráficos son demasiado esquemáticos y el movimiento, por casillas, parece pobre. Sin embargo, cuando fundemos nuestra capital -aproximadamente a los diez segundos de juego-, nos sumergiremos en una dinámica muy entretenida, que nos obligará a mantener toda nuestra atención en la partida y hará que las horas se pasen volando.

«Civilization II» trata la estrategia de un modo innovador, en el que lo fundamental es mantener el orden en nuestros dominios, pero sin descuidar los asuntos exteriores. Y para nada es un juego excesivamente complicado, ya que las dificultades surgirán con el progreso. Por ejemplo, hasta que no aparezca la República los ciudadanos no se revelarán contra su líder.

Estamos ante un juego enorme, un título revolucionario en el mundo de la estrategia para consola. Si no te gusta este género, es posible que este título te parezca poco atractivo, pero muchos cambiarán de opinión al probarlo. Eso sí, se trata de un juego para adultos, lleno de matices históricos y que lamentablemente, está en inglés. Una pena.

David Martínez

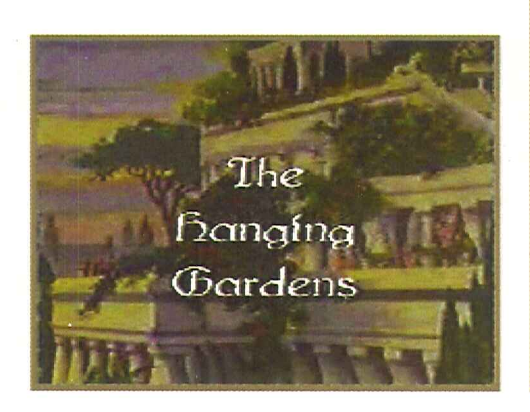




Inventos que hacen época

A medida que vaya creciendo nuestra civilización, y también según el dinero que destinemos a la ciencia y a la investigación, vamos a ir descubriendo los instrumentos más importantes de la historia de la humanidad, desde la rueda, hasta el avión a reacción. Igualmente, fruto de la evolución de las sociedades, irán desarrollándose diferentes modos de política, de comercio, de filosofía, de religión...

Con este juego controlaremos la evolución de las civilizaciones.



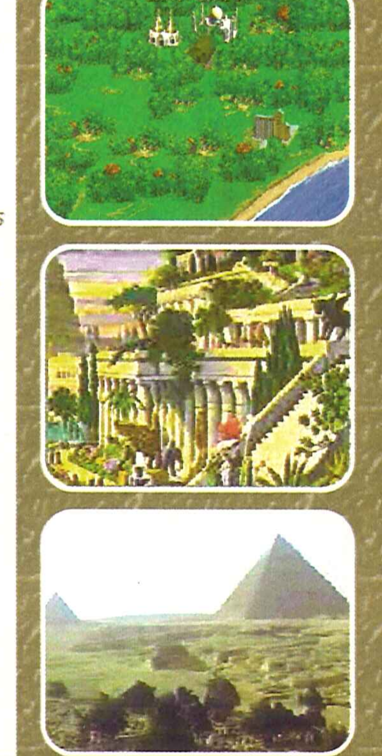
El arte de la diplomacia

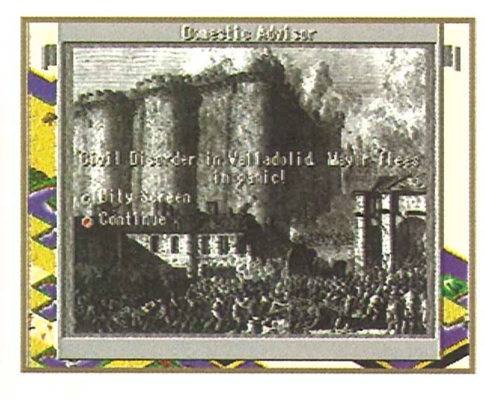
A la hora de expandirse por el mundo, la diplomacia es tan importante como la guerra. Cada vez que nos acerquemos a las fronteras de otra civilización, nos visitará un emisario para contarnos las intenciones de su emperador. Visitaremos numerosos países en diferentes épocas de su historia.

Una ciudad que crece

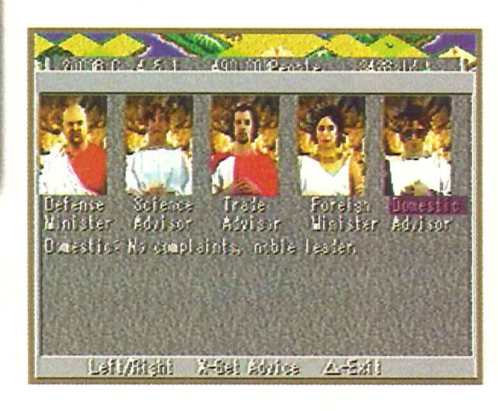
Nuestra metrópolis atravesará constantes cambios a los largo de cada partida. No sólo el crecimiento de la población, sino también sus estados de ánimo, necesidades alimenticias o importancia dentro de nuestro imperio, nos obligarán a modificar su estructura y a aumentar sus edificios.

Además, es esencial que vayamos creando nuevos núcleos de población para poder ir ampliando nuestros dominios a todos los confines del mundo.

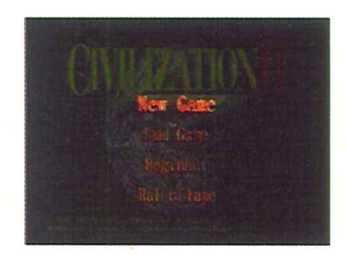




El final de nuestra civilización llegará acompañado de un vídeo en el que se descubren sus restos arqueológicos.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Activision
Programación:	Microprose
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de Fases:	6020 Años
Niveles de dificultad:	3 Niveles
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 70
Las imágenes estáticas son de impecable factura, pero durante el juego, los gráficos no pasan de aceptables.

SONIDO: 83
Un sólo tema, a escoger entre cuatro, sirve de telón a nuestra partida. Todos son de gran calidad y no llegan a cansar por larga que sea la partida. Las voces, en inglés.

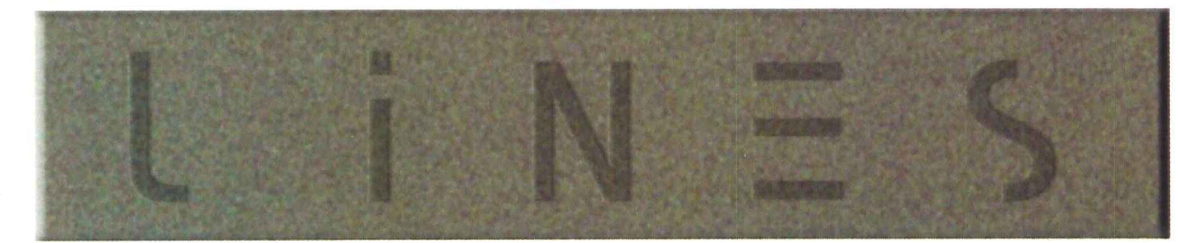
JUGABILIDAD: 80
Un juego complejo pero que presenta un control muy simple. Los movimientos por casillas, las acciones por turnos y nuestras decisiones mediante menús, hacen que podamos controlar todo el imperio de un modo sencillo. Eso sí, hay muchísimos textos en inglés.

DIVERSIÓN: 89
Resulta apasionante controlar la evolución de la humanidad. Te será muy difícil dejarlo hasta haber iniciado la carrera espacial.

VALORACIÓN: 89
Ante todo hay que decir que este título está marcado por el hecho de no estar traducido, por lo que si no sabes inglés, olvídate del tema.
Si el idioma no es un problema para ti, descubrirás un juego de estrategia muy original que te invita a controlar todos los aspectos que han influido en la evolución de la humanidad, desde la prehistoria hasta la actualidad: política, guerras, religiones, ciencia...
Un juego muy interesante, pero tienes que tener muy claro con lo que te vas a encontrar...

ALTERNATIVAS:
La estrategia global no tiene otros representantes en PlayStation. Quizás ***«Sim City 2000»*** *presente un aspecto similar, pero queda muy por debajo. La propuesta de* ***«Civilization II»*** *es única.*

BLOOD



Jugando al CORRE que te pillo

El mes pasado os hablábamos de «Tribal», un nuevo lanzamiento de Sony para su consola que nos proponía un desarrollo completamente original. Bueno, pues ya nos ha llegado la versión definitiva de este compacto y finalmente no se llamará «Tribal», sino «Bloodlines».

En cualquier caso, el desarrollo de este título estará basado en el popular juego del "tú la llevas" y nuestro objetivo consistirá en cambiar el color de una serie de "check points" situados en diferentes zonas del escenario, al tiempo que evitamos que nuestro adversario nos coja. En caso de que consiga alcanzarnos y tras un par de guantazos, será él quien "coja la bola" e intente alcanzar esos puntos para tornarlos a su color particular, y nosotros seremos los encargados de atraparle. El que logre cambiar todos los colores de un determinado nivel, será el vencedor.

Este planteamiento tan sencillo estará aderezado por la presencia de un buen número de ítems que mejorarán nuestras habilidades (todos los personajes pueden disparar, realizar saltos estratosféricos o aumentar su velocidad), así como por algunas baldosas especiales con resultados sorprendentes, por la existencia de teleportadores y por un montón de divertidos obstáculos.

Pero la cosa no acaba ahí, sino que los 11 personajes tienen la capacidad de proferir todo tipo de comentarios, a veces malsonantes, durante toda la partida. Eso sí, el doblaje al castellano no es perfecto y en ocasiones estas expresiones resultarán tan ridículas como divertidas.

A pesar de esta atractiva propuesta, estamos ante un juego que, a la larga, acaba resultando algo monótono, ya que todos los escenarios, aunque son en 3D y están muy bien realizados, presentan una disposición muy similar de los elementos, y las diferencias entre las habilidades los personajes no son suficientes para añadir una mayor variedad al planteamiento.

Sony ha apostado por la originalidad y ha conseguido un juego distinto, con una notable realización técnica (en la que destaca la altísima Inteligencia Artificial de los enemigos), y que sobre todo explota en la opción multijugador. No obstante, a la larga no termina de enganchar y después de las primeras partidas la propuesta va perdiendo interés.

«Bloodlines» es un interesante juego para compartirlo con varios amigos, pero resulta algo corto y repetitivo cuando nos enfrentamos a la máquina. Aún así, un soplo de aire fresco para tu consola.

David Martínez

Esos puntos de energía de color verde, se volverán del color de nuestro luchador cada vez que pasemos por ellos, siempre y cuando tengamos el aura de perseguido. Si nos atrapan, tendremos que ser nosotros los perseguidores.

Grandes, fuertes y.. fanfarrones

El aspecto que presentan nuestros luchadores es de lo más curioso. Cada uno presenta movimientos diferentes, pero el detalle más divertido serán los comentarios que irán efectuando en castellano durante el juego. Se han intentado reproducir las típicas expresiones malsonantes de los tipos duros, aunque a veces parecerán demasiado forzados.

Arcade, Versus, y Team Mode. «Bloodlines» ofrece estas tres posibilidades de juego, aunque el desarrollo no varía con cada modo.

El modo multijugador es una de las opciones sobresalientes, en el cual dificultad y diversión se pueden multiplicar hasta por cuatro.

Una vez que topemos con nuestro rival, lo lanzaremos al suelo con una llave, soltaremos uno de nuestros comentarios sarcásticos y "cogeremos la bola". Después, será él quien nos perseguirá sin descanso.

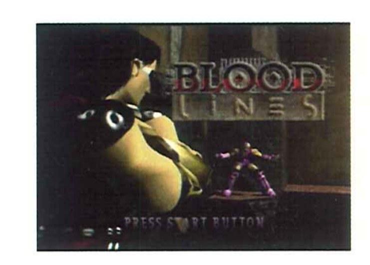
Jugar con cabeza

En lugar de haberse reservado el divertido "modo cabezudo" como un secreto, estará disponible desde el principio. Si jugamos en este modo, el aspecto y la voz de los personajes resultarán más divertido.

El desarrollo del juego resulta original y divertido, pero a la larga se hace algo monótono.

El movimiento de la cámara, si bien no es demasiado suave, realiza un perfecto seguimiento de la acción y mantiene siempre a todos los luchadores en pantalla.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Compañía:	Sony
Programación:	Radical Entert.
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	10
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 78

Los escenarios, aunque oscuros y poco variados, tienen un buen acabado, pero los personajes resultan pequeños. El movimiento de la cámara es brusco, y hace que desplazarse resulte complicado.

SONIDO: 86

El detalle de los comentarios en español resulta interesante, aunque en algunos momentos parezcan fuera de lugar. En cuanto a las músicas, cada una se ajusta perfectamente al nivel al que corresponde.

JUGABILIDAD: 84

Los controles son muy sencillos, aunque la brusquedad de los movimientos haga que más de un recorrido se nos haga imposible. Por otro lado, la IA de los enemigos es sorprendente, y la dificultad está muy bien ajustada.

DIVERSIÓN: 78

La idea es muy original, pero la repetición en el desarrollo de cada escenario hace que «Bloodlines» acabe por resultar monótono. Eso sí, multiplicar los jugadores es multiplicar la diversión.

VALORACIÓN: 79

El último lanzamiento de Sony goza de un planteamiento realmente original, sencillo. Además, la inclusión de los comentarios en español, o la cantidad de modos de juego, son detalles que añaden mayor atractivo a este compacto. Sin embargo, algunos defectos en el control y un desarrollo repetitivo hacen que se convierta simplemente en un buen intento de variar los parámetros tradicionales de los videojuegos. Con una mayor variedad de escenarios, el juego habría ganado mucho.

ALTERNATIVAS:
Ninguna, es diferente a todo lo que hayáis jugado antes.

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

El regreso del NINJA de pelo azul

Goemon y sus amigos ya nos visitaron hace unos meses en N64 protagonizando un JDR de acción de brillante factura técnica pero dudosos resultados jugables.

En aquella primera parte, el ritmo del juego era muy irregular y alternaba momentos de muchísima tensión en arduos combates con enormes enemigos finales con otros en los que debíamos recorrer interminables escenarios tridimensionales en busca de algún objeto o pequeño enemigo que echarnos a la cara.

Conscientes de este error, parece que los programadores de Konami han decidido darle un pequeño giro al planteamiento de esta segunda entrega, ofreciendo ahora un juego en el que la acción es más constante.

De esta forma, aunque «Goemon 2» sigue siendo un JDR de acción -a saber, personajes con los que hablar (en inglés), tiendas en las que comprar objetos, ítems que recoger...-, el planteamiento gráfico del juego pasa de ser totalmente tridimensional a pseudo 3D, es decir, que aunque personajes y escenarios tienen un diseño 3D, en realidad nuestro avance es más o menos lineal y se realiza mediante un scroll de la pantalla. Eso sí, cuando entremos en alguna casa o cuando nos enfrentemos a algún enemigo final, podremos movernos con entera libertad.

Pero este cambio en el planteamiento gráfico no ha venido sólo. Ahora en el juego cobran mucha más importancia las plataformas e incluso el "beat´em up", de forma que las dosis de acción se han visto notablemente aumentadas. Así, nuestras evoluciones se medirán tanto por nuestra habilidad como por nuestra astucia.

Además, se han incluido muchas otras novedades. La más destacable es que disponemos de un modo para dos jugadores simultáneos que podrán colaborar, pero también descubriremos que nuestros personajes pueden cabalgar a lomos de una caballo e incluso que serán capaces de ir aprendiendo nuevas habilidades. Igualmente el juego dejará notar el paso del tiempo, de manera que, por ejemplo, habrá enemigos diferentes si jugamos de día o de noche.

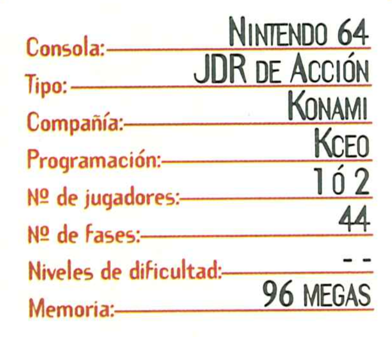
El lado más aventurero de este cartucho radica en que, para pasar de nivel, en muchas ocasiones tendremos que repetir una fase con el objetivo principal cambiado, e incluso con un protagonista diferente, según las necesidades de los personajes que nos encontremos.

En definitiva, «Goemon 2» está más equilibrado que la primera entrega y alcanza un gran nivel en todos los estilos de juego que plantea.

David Martínez

Los escenarios totalmente 3D han dado paso a un desarrollo en 2 dimensiones y media, es decir, diseño 3D pero con un sistema de avance lineal con cierta profundidad.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	JDR de Acción
Compañía:	Konami
Programación:	Kceo
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	44
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 Megas



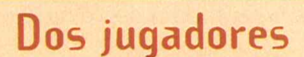
Enrólate en el ROL

Por supuesto, a lo largo de todo el juego deberemos visitar las consabidas tiendas en las que comprar objetos y charlar con los personajes que nos encontremos. Como veis, los textos están en inglés.

Las plataformas son ahora uno de los elementos más importantes del juego.

También podremos controlar a Impact y enfrentarnos a otros colosales robots en apasionantes y largos combates.

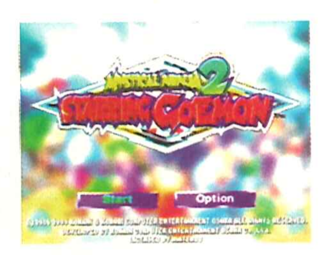
Dos jugadores



Una de las novedades más interesantes es que podremos jugar dos amigos a la vez y colaborar en nuestras acciones.

Goemon reaparece en N64 en un JDR en el que la acción cobra una mayor importancia.

Los cuatro personajes que aparecieron en la primera entrega harán aquí también acto de presencia, aunque deberemos seleccionarlos desde el principio de juego.



GRÁFICOS: 83
Escenarios variados y coloristas y personajes cómicos construídos en 3D, para un desarrollo en 2D. Los movimientos suaves, aunque algo lentos.

SONIDO: 85
Música de estilo japonés para reforzar el ambiente de todo el juego, acompañada por unos efectos de sonido resultones.

JUGABILIDAD: 84
Se pueden apreciar claramente las diferencias entre las habilidades de los distintos protagonistas, sin embargo, la lentitud de algunos movimientos emborrona un poco este apartado.

DIVERSIÓN: 85
El aspecto más destacable de este cartucho es la hábil combinación de géneros: rol, plataformas, beat´em up...

VALORACIÓN: 85
«Goemon 2» es un cartucho plagado de detalles y que ofrece una enorme variedad de estilos de juego, encerrando innumerables sorpresas y arropándolo todo con un fino sentido del humor. Los que ya disfrutaron con la primera parte estarán encantados con esta versión "mejorada y aumentada", sin embargo, los puristas tanto del rol como de las plataformas quizás lo encuentren demasiado sencillo.
A nosotros personalmente nos gusta algo más que la primera parte y, sin duda, «Goemon 2» ofrece numerosos alicientes que garantizan la diversión. Eso sí, ya sabéis que está en inglés.

ALTERNATIVAS:
«Zelda 64» para los seguidores de los JDR de acción y **«Mario 64»** para los fanáticos de las plataformas aventureras. **«Goemon 2»** sin embargo, ofrece una mezcla de estos géneros que resulta muy interesante.

Estrategia y beat´em up: una fórmula poco MÁGICA

La última versión de las aventuras de los galos más famosos, llega a PlayStation con un planteamiento bastante innovador. En la búsqueda de los elementos necesarios para elaborar la poción mágica, vamos a tener que enfrentarnos a los romanos en todos los campos: la estrategia, la habilidad y, por supuesto, los puñetazos.

Y es que lo primero que llama la atención al cargar el juego es encontrarnos con un mapa del imperio romano, en lugar de con la clásica pantalla de un "beat ´em up" tradicional. Desde aquí, debemos ir conquistando las diferentes regiones que se encuentran bajo el dominio romano (todas menos nuestra irreductible aldea gala), en un juego de tablero por turnos en el que deberemos aprovisionar de poción mágica a nuestros guerreros y atacar a las legiones romanas.

Este fuerte componente estratégico sirve como nexo de unión entre diferentes subjuegos, ya que cada vez que tomemos uno de los puntos neurálgicos del imperio, el aspecto del juego cambiará radicalmente para transformarse en fases en las que se combinan diferentes estilos: "beat´em up", plataformas, pequeñas pruebas de habilidad...

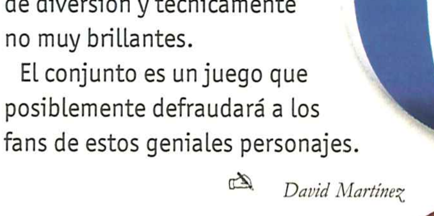
El juego ofrece escenarios realizados en pseudo3D pero que ofrecen un desarrollo lineal y en los que Astérix u Obélix se enfrentarán básicamente al desarrollo clásico de avanzar y machacar romanos, al tiempo que recogen el mayor número de monedas posible. El componente de plataformas se ha potenciado más en algunos niveles que en otros, de forma que, en algunas ocasiones, nos vamos a encontrar con zonas de saltos de una gran dificultad.

Además, se han incluido elementos diversos para garantizar la variedad a lo largo de nuestra aventura. Por ejemplo, según se desarrolle cada nivel, la perspectiva utilizada será lateral o cenital, nos encontraremos con divertidos niveles de bonus, y la ambientación cambiará de unos escenarios a otros, mostrando, por descontado, todos los lugares característicos de las aventuras del cómic: Roma, la campiña francesa, campamentos romanos...

Todos estos ingredientes sobre el papel pueden resultar muy interesantes, pero lo cierto es que, en nuestra opinión, estas ideas se han plasmado de una forma mediocre. Así, la parte estratégica resulta larga y no ofrece excesivos alicientes, y los niveles de beat´em up y plataformas resultan muy irregulares en su capacidad de diversión y técnicamente no muy brillantes.

El conjunto es un juego que posiblemente defraudará a los fans de estos geniales personajes.

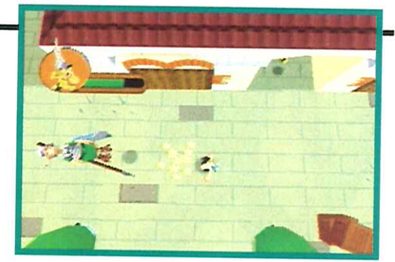
David Martínez



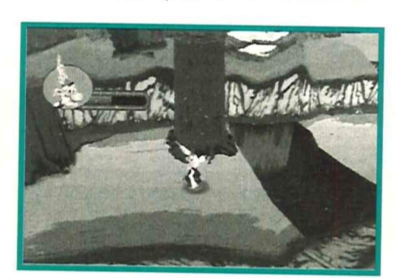
Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia/Beat'em up
Compañía:	Infogrames
Programación:	Sourcery
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM

Unidos en la lucha

Según el territorio que hayamos conquistado, controlaremos al ingenioso Astérix o al poderoso Obélix, que se enfrentarán a niveles de "beat´em up", plataformas... La verdad es que no notaremos diferencias sustanciales entre las habilidades de ambos personajes.



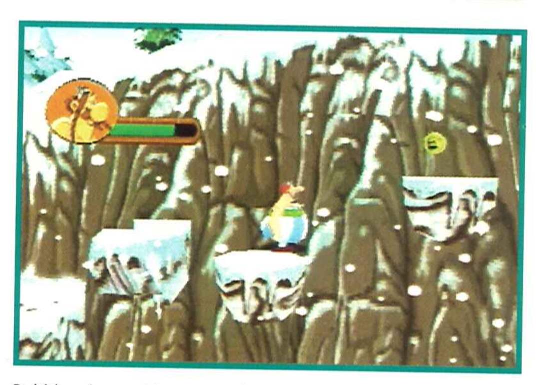
Lo más divertido del juego es ver volar a los romanos igual que lo hacen en el cómic.



Este juego no ha hecho honor a la genialidad que Astérix y Obélix muestran en el cómic.

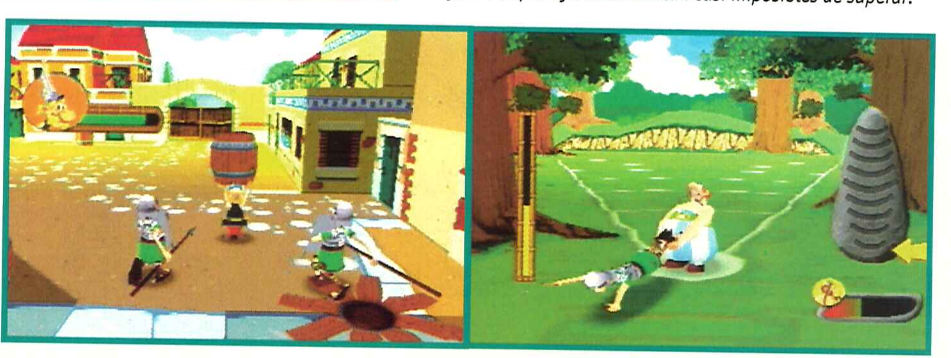
Antes de la acción, está la estrategia

Antes de entrar en acción deberemos recuperar los territorios dominados por los romanos. Para ello aprovisionaremos a nuestros galos con poción mágica y después pelearemos en un sistema por turnos parecido al del juego de tablero Risk.



Debido a los problemas en el control de los personajes, algunas fases de plataformas resultan casi imposibles de superar.

A lo largo del juego vamos a encontrarnos con dos tipos de fases de bonus. Astérix va a divertirse arrojando barriles sobre los soldados, mientras que Obélix practicará el sano deporte del lanzamiento de romano.



Gráficos: 79

Los escenarios resultan vistosos y fieles a los cómics, pero las animaciones de los personajes (especialmente las del orondo Obélix), dejan bastante que desear.

Sonido: 85

Las músicas son de gran calidad y acompañan perfectamente cada nivel. Los efectos de sonido cumplen a la perfección, y sobresale especialmente el doblaje al castellano.

Jugabilidad: 74

Bastante irregular, pues esta mezcla de estrategia y acción resulta extraña. Por otra parte, la respuesta de los personajes es algo brusca,-a veces desesperante-.

Diversión: 77

El mayor interés de este juego radica en sus protagonistas.

Valoración: 75

Nos esperábamos más de este juego. Lo cierto es que a pesar de haberlo cogido con ganas -Astérix es uno de nuestros personajes del cómic favoritos-, el denso "juego de tablero" al que hay que enfrentarse nos ha cortado bastante el rollo. Después, tras mantener arduos combates estratégicos, hemos llegado a los niveles de "beat´em up", plataformas y demás y tampoco nos han parecido ninguna maravilla. Por todo ello tenemos que decir que el esfuerzo de Sourcery por realizar un juego variado se ha quedado tan sólo en eso, en un juego variado, pero que no nos ha parecido brillante ni en su desarrollo ni en su realización técnica.

Alternativas:

Tienes muchas alternativas mejores tanto en juegos de estrategia puros como en puros "beat´em ups" o plataformas. Aunque la verdad es que si te atraen Astérix y Obélix no tienes otra opción...

De MONSTRUOS y caballeros

GUARDIAN'S CRUSADE

Tras la aparición de algunos títulos muy interesantes, como «Wild Arms» o el reciente «The Granstream Saga» (obviando al todopoderoso «FF VII»), y teniendo en cuenta lo que se vislumbra para un futuro no demasiado lejano (ni más ni menos que «FF VIII»), se puede decir que el género de los juegos de rol vive una época fructífera.

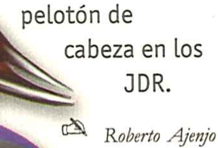
Pues bien, a partir de ahora, «Guardian´s Crusade» viene a engrosar la lista de RPGs para PlayStation, ofreciendo algunas innovaciones interesantes para tratar de hacerse un hueco en este género.

El argumento de este título nos habla de un joven caballero, al que se le encomienda la labor de ayudar a un pequeño bebé de monstruo que se halla perdido. Bajo esta premisa, nuestra labor será desplazarnos a través de docenas de localizaciones en 3D, hablando con multitud de personas, comprando y vendiendo ítems y mejorando nuestras habilidades para el gran número de peleas (por turnos, al estilo de «FF VII») que tendremos que realizar a lo largo de nuestra aventura.

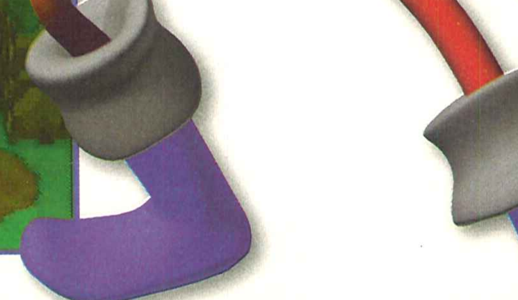
Quizás el aspecto más curioso e innovador de este título sea el componente "estratégico" añadido a la hora de guiar al pequeño bebé. Este gracioso monstruito rosa no se limitará únicamente a seguir nuestros movimientos allá donde vayamos, sino que, llegado un determinado momento, podemos utilizarle como ayuda en las batallas. Para ello, debemos criarle al más puro estilo de los famosos Tamagotchis: si le mandamos hacer algo y lo cumple correctamente, le premiaremos, por ejemplo dándole un snack; pero si no lo hace, le regañaremos. De esta crianza dependerá que el bebé crezca fuerte y pelee con nosotros o que se haga egoísta y llegue incluso a atacarnos a nosotros mismos. Un detalle que, cuando menos, resulta curioso.

Sin embargo, una vez puestos a jugar a fondo, hemos llegado a la conclusión de que los gráficos tienen una calidad más bien regular, las luchas no resultan muy atractivas y el argumento se desarrolla de una manera un tanto forzada.

Teniendo todo esto en cuenta, y sumándole el desafortunado hecho de que está en inglés, sólo queda decir que «Guardian´s Crusade» se ha quedado un poco por detrás del pelotón de cabeza en los JDR.



Roberto Ajenjo



Como en todo RPG, los menús son básicos a la hora de controlar a los protagonistas. En ellos podremos ver el equipamiento del caballero, los ítems y hasta decidir premiar con un caramelo al bebé de monstruo que nos acompañará durante la aventura.

Los alicientes que ofrece este JDR no compensan algunos defectos, como la ausencia de traducción.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	JUEGO DE ROL
Compañía:	ACTIVISION
Programación:	TAMSOFT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	UN MUNDO
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM

Si queréis disfrutar por entero de esta aventura, no os quedará más remedio que estudiar inglés.

Este monstruito rosa será como un Tamagotchi: si le cuidamos y educamos correctamente será un buen compañero, de lo contrario se convertirá en un malcriado.

En plena batalla

Los combates, que serán por turnos, recuerdan mucho en su desarrollo a los de «FF VII»: podremos elegir entre atacar, usar un ítem, emplear alguna clase de poder mágico, o utilizar la inestimable ayuda del bebé. Además, cada vez que ganemos, se verán incrementados nuestros niveles de experiencia y dinero.

GRÁFICOS: 79
El moderno look 3D de escenarios y personajes no resulta del todo convincente, hecho acentuado por la falta de detalle y por la escasa calidad de las texturas. Muy colorista, eso sí.

SONIDO: 75
No hay voces (los diálogos deben leerse), y las melodías que acompañan la acción se hacen un poco pesaditas, ya que no brillan excesivamente por su variedad.

JUGABILIDAD: 80
El sistema de menús es muy simple y no ofrece problemas a los usuarios novatos. Sin embargo, el no estar traducido supondrá un serio problema para aquellos que no dominen el inglés.

DIVERSIÓN: 79
Evidentemente no resulta un juego aburrido y el tema de criar al monstruito resulta original, pero el argumento no engancha todo lo que debiera y se hace un poco lineal.

VALORACIÓN: 78
Este es un juego de Rol que, al principio, puede levantar buenas expectativas, pero tras jugarlo un rato evidencia ciertas deficiencias. En primer lugar no está traducido y, aún ignorando este importante detalle, el juego tampoco aporta grandes atractivos e innovaciones para un género en el que ya habitan grandes títulos.
Se trata, pues, de una opción más para los amantes del rol puro, pero que no alcanza el nivel de los grandes.

Las tiendas en las que comprar ítems y los lugares en los que descansar no faltarán en este juego de Rol.

ALTERNATIVAS:
*Si ya posees **«FF VII»**, y te apetece tener otro Juego de Rol prueba con el excelente **«Wild Arms»** o con el más reciente **«The Granstream Saga»**, aunque este último también está en inglés.*

Chameleon Twist 2

Una lengua multiuso

De la mano de Sunsoft, llega la segunda parte de un cartucho que hace ya algunos meses pasó sin pena ni gloria por el panorama consolero, y que pretende hacerse un hueco entre los juegos de plataformas de Nintendo 64

Para los que no recordéis el argumento, este juego consiste en guiar a un simpático camaleón -que podemos escoger entre cuatro-, a través de un mundo tridimensional lleno de simpáticos enemigos y un montón de plataformas.

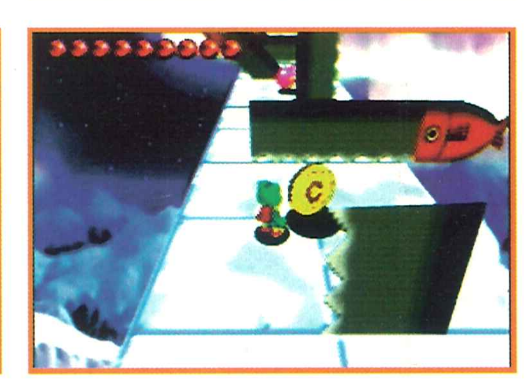
Pero lo fundamental es que nuestro protagonista podrá valerse de su pegajosa lengua para superar todos los obstáculos que se le pongan por delante. De este modo, podrá utilizar este apéndice como pértiga, cuerda de escalada o incluso como arma.

Las características que le preceden son unas importantes mejoras gráficas, un enfoque más cercano a las plataformas que a los puzzles y unos escenarios mucho más grandes y variados que en la primera parte. Sin embargo, esta secuela no consigue superar cómodamente a su antecesor, ya que la dificultad de control y el movimiento confuso de la cámara restan jugabilidad, y ni la historia, ni el personaje resultan suficientemente atractivos como para enganchar.

Por otro lado, la corta duración de este cartucho hace que no se aprovechen todas las posibilidades que ofrece nuestro camaleón, y que muchas de sus habilidades queden relegadas a su utilización en contadísimas ocasiones.

Bonito pero simplote.

Este simpático camaleón podrá viajar por los enormes escenarios 3D montado en los vehículos más extraños, desde una locomotora hasta una taza gigante.



Bicho con recursos

El mayor atractivo del juego radica en las habilidades de nuestro personaje. Ya sea con su pegajosa lengua o ayudado por algunos instrumentos domésticos, el camaleón será capaz de realizar casi cualquier cosa e interactuar con casi todos los elementos de los escenarios.

Lo mires por donde lo mires

Entre las notables opciones que nos propone «Chameleon Twist 2» está la de seguir las aventuras de nuestro personaje desde varias perspectivas diferentes, que podremos ir variando durante el juego.
De esta forma, podremos jugar con una vista muy cercana o con otra muy alejada. Sin embargo, la mayor parte de estas vistas son injugables, y pueden provocar más de una caída inesperada.

KKND krossfire

Kombate Kon Numerosos Daños

Una alucinante intro es la tarjeta de presentación de «KKND», la última apuesta de Infogrames en el terreno de la estrategia en tiempo real.

De nuevo, como ya es habitual en el género, nos encontramos con el control de unos microscópicos soldados a los que asignaremos misiones mediante un puntero, con la particularidad, esta vez, de poder dividirlos en batallones.

De esta manera el control resultará más sencillo que de costumbre, ya que, en lugar de seleccionar a nuestras tropas una a una, escogeremos la escuadra completa y ellos se repartirán el trabajo. Eso sí, este sistema de control puede resultar frustrante debido a que los grupos se mueven de manera descoordinada, y ralentizan el desarrollo de la batalla.

A pesar de aportar este curioso control, y de enfrentar a tres bandos distintos, «KKND» no contiene virtudes suficientes como para alcanzar las cotas de «Command and Conquer» o «Populous», ya que técnicamente resulta mediocre y la dificultad no está ajustada, por lo que cumplir o no una misión dependerá más de nuestra suerte que de nuestras habilidades reales como estrategas.

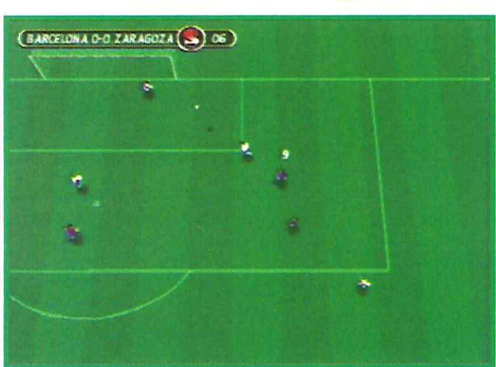
«KKND» tiene varios modos de juego, incluyendo uno para dos jugadores.

La espectacular intro es uno de los aspectos más destacados del juego.

Sensible Soccer

Para jugones "sensibles"

El juego cuenta con varios cientos de equipos disponibles, tanto clubes como selecciones, aunque los nombres de los jugadores han sido ligeramente "retocados".



Allá por finales de 1993 apareció en la Megadrive de Sega (snif) un juego llamado «Sensible Soccer» que, a pesar de su mínima calidad gráfica, y gracias a una extraordinaria jugabilidad (quizá aún no igualada por ningún otro juego), consiguió rivalizar duramente con otro título que nacía por aquellos entonces, un tal «EA Fifa Soccer» (snif otra vez).

Pues bien, para regocijo de todos sus fans (que fueron/son muchos), llega a PlayStation una nueva versión de este clásico, con el objetivo de mantener todas las características de su antecesor.

Esto quiere decir que, técnicamente, el juego es literalmente uno de los más flojos que podáis encontrar, con unos jugadores poligonales bastante regulares y de tamaño muy pequeño, y con unas animaciones de poca calidad. El sonido tampoco eleva la media, aunque tenemos que agradecer la inclusión de un comentarista en castellano. No es Manolo Lama, pero al menos se le entiende.

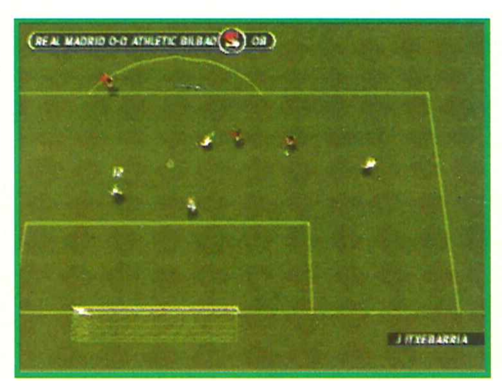
Sin embargo, todo esto se olvida cuando uno se pone a jugar: el conseguido desarrollo de los partidos, unido a su sencillo control (sólo se usan dos botones), le confieren un gran realismo a cada acción, mientras que el abrumante número de opciones de juego (toda clase de ligas, torneos, campeonatos, clubes y selecciones, edición de jugadores, etc., etc.), dan una larga esperanza de vida al juego.

Aún así, hay que reconocer que en esta nueva versión se ha cambiado un poco el estilo de juego de su homónimo de Megadrive, y resulta un pelín menos conseguido.

Pero no os preocupéis: «Sensible Soccer» sigue siendo un título muy jugable y muy divertido que no necesita de alardes técnicos para llevar hasta vuestra propia casa la toda la emoción del fútbol.

Más jugable que vistoso

La calidad gráfica del juego está muy por debajo de la media: como demostración, ahí tenéis un par de imágenes en las que se evidencia su falta de detalle y resolución. Sin duda, la jugabilidad sigue siendo el gran atractivo de este entretenido juego.



Las posibilidades de juego son enormes, pues se han incluido los equipos de las 8 ligas más importantes del mundo, así como 32 selecciones, con los que podremos jugar toda clase de torneos y campeonatos reales.

La anécdota

Como curiosidad, se pueden elegir algunos equipos cuyos jugadores tienen nombre de objetos de baño, partes de ordenadores, etc.

ALUCINA EN COLORES...

NEOGEO POCKET COLOR

Agua azul

Azul

Piedra Azul

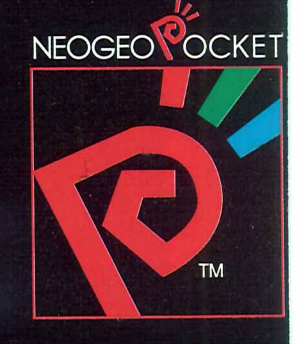
- CPU de 16 bits
- Más de 40 horas de juego
- Dimensiones: 128 X 79 X 30 mm.
- 146 colores, pixel pitch: 0,3 X 0,3 mm.
- Compatible con la Dreamcast de Sega

SNK vuelve de la mano de IDED

- Neo Cherry Master
- Pocket Tennis Color
- Neo Mystery Bonus
- Puzzle Boble Mini
- Neo Geo Cup´98+
- Samuray Shodonw 2
- Metal Slug
- Dive Alert
- Neo Dragon´s Wild
- Crush Roller Pocket

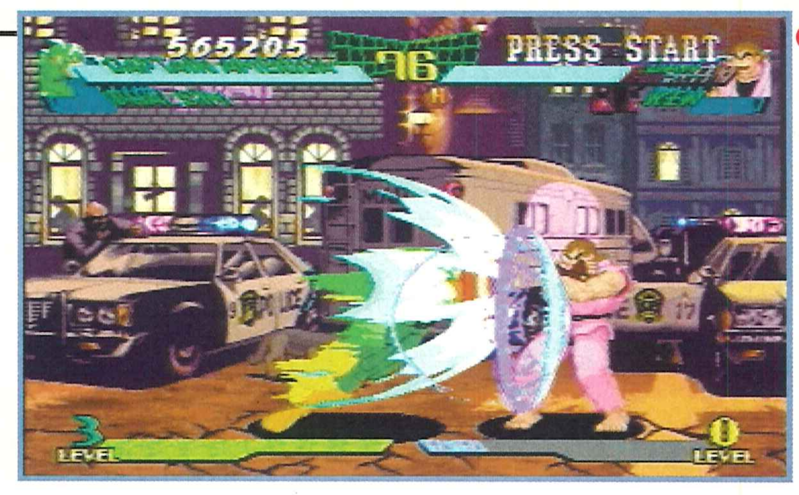
Más de 100 títulos nuevos cada año. Todos compatibles (color y blanco y negro)

Infórmate en tu tienda favorita.
Sólo en los mejores establecimientos.



Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es Tel.: 93 589 54 44- Fax 93 589 49 69 08190 Sant Cugat - Barcelona

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



Pero, ¿no eran amigos?

El juego incluye uno modo que enfrenta a los dos grandes bandos, y otro en el que podemos intercambiar a los personajes en cualquier momento

Virgin, distribuidora de Capcom en nuestro país, ha decidido que este es el mes de la lucha 2D.

A «SF Alpha 3» y «Darkstalkers 3» se les une este juego, cuyo primer atractivo reside en enfrentar a los superhéroes de Marvel -Spiderman, La Masa, Cíclope, etc...- contra los veteranos luchadores callejeros encabezados por Ryu y Chun Li.

Más original resulta el hecho de que los combates se realizan por parejas, al estilo del wrestling, es decir, cuando derrotan a uno, aparece el compañero, lo que le da un aire innovador a este antiquísimo subgénero dentro de la lucha.

Este divertido sistema de combates lo explota al máximo Capcom incluyendo algunos modos de juego, en los que por ejemplo, se puede intercambiar a ambos miembros de la pareja en cualquier momento del combate, y no sólo cuando uno de los dos luchadores cae abatido.

Además, en la ejecución de los súper golpes especiales, (los más fáciles de realizar en un juego de Capcom que recordemos), ambos miembros de la pareja combinan sus fuerzas para darle una somanta de bofetones a su rival, de esas que no se olvidan.

Con todo esto, el juego resulta entretenido, vistoso y muy jugable. Sin embargo, hay que reconocer que Capcom ha descuidado más su realización técnica que en los otros dos juegos de lucha que comentamos este mes y además, no resulta tan equilibrado y ajustado en su dificultad como aquellos.

Por la sencillez de su manejo y al carisma de sus protagonistas, se trata de un juego de lucha recomendable para los neófitos o para quienes busquen pasar buenos ratos repartiendo mamporros sin problemas. Y para fans de la Marvel, claro.

Uno de los jefes finales presenta este impresionante aspecto. pesar de contener algunos elementos gráficos discutibles, lo cierto es que el juego presenta momentos bastante espectaculares.

Sin duda alguna, los golpes especiales, muy sencillos de realizar, constituyen los momentos más brillantes del juego. En ellos se combinan las fuerzas de los dos miembros de la pareja.

Hemos reunido para ti

LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64

en un libro que no te podrás perder

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido.

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto.

LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RM98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, ¡¡para alucinar!!

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

Ya a la venta por sólo 795 Ptas.

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro de «**Guías Completas para N64**» VOLUMEN 2.
Al precio de **795 PTAS.** (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón o llámanos de 9 a 14.30 h o de 16 a 18.30 h a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 7218. Si te es más cómodo, también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

El juego de los cuadritos

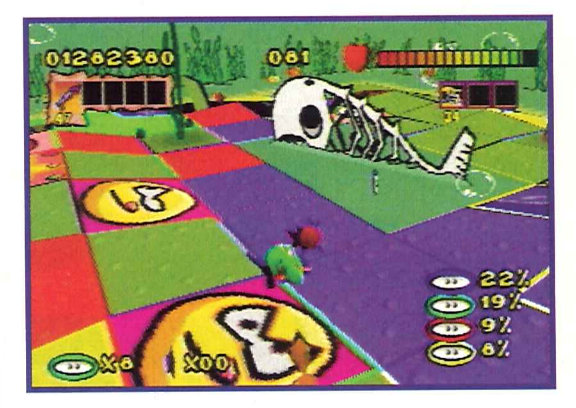
Si eres de los que piensan que todos los juegos de puzzle tienen que ser juegos tranquilos y sosegados, estás muy equivocado. Para probarlo, aquí está «Live Wire!», la nueva obra de SCi.

El objetivo de este ajetreado puzzle es el siguiente: usando a un curioso personajillo, hay que tratar de colorear todos los cuadros de las 50 fases en 3D (5 escenarios con 10 fases cada uno) de que consta este juego. ¿Que a qué cuadros nos referimos? Bueno, el suelo de cada fase se encuentra modelado como si se tratara de una malla poligonal, de forma que está compuesto por multitud de cuadrados (u otros polígonos, dependiendo de la fase). Lo que tendremos que hacer será movernos por entre estos cuadrados y, cuando hayamos pasado por los 4 lados de uno de ellos, éste adquirirá el color de nuestro personaje. Cuando se acabe el tiempo, o no queden más cuadrados libres, quien tenga más cuadrados de su color gana. ¿Sencillo, verdad?

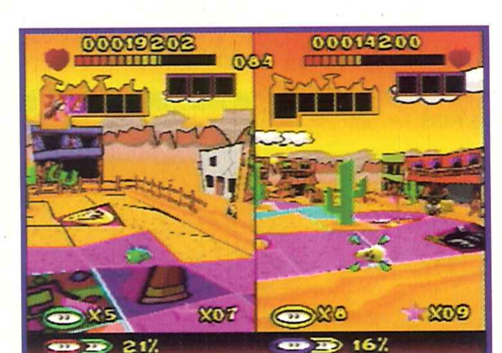
Pues todo esto se complicará cuando los numerosos enemigos traten de entorpecer nuestro avance, o cuando nos tropecemos con cualquiera de los otros 3 jugadores con quienes nos enfrentaremos siempre (también se puede jugar en equipos de 2), lo cual dificultará bastante nuestra tarea. Además, hay que contar con la posibilidad de que, al colorear un cuadro, éste nos regale alguna clase de objeto, como pistolas, bombas u otros ítems que nos permitirán hacer cosas como cambiar el color de los cuadros, borrarlos, etc.

«Live Wire!» es, en resumen, un juego muy adictivo y emocionante (sobre todo con 2 jugadores pantalla partida), que sólo cuenta con un pero: que la mecánica de juego puede terminar haciéndose repetitiva, debido sobre todo al excesivo parecido entre las fases. De cualquier forma, esto no quita que estemos ante uno de los puzzles más originales, coloristas y divertidos para PlayStation.

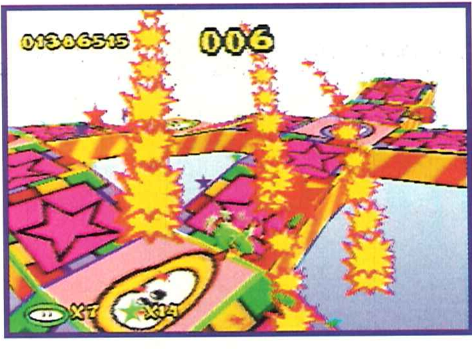
PlayStation
SCI
83



Este título se puede considerar como la versión consolera del viejo juego de "los cuadritos", en el que tenemos que pintar de nuestro color los lados de todos los cuadros que podamos.



Como suele suceder, el modo para 2 jugadores a pantalla partida es sin duda el que más posibilidades de diversión ofrece.



Cada cierto número de pantallas, entraremos en fases de bonus como ésta, en las que podremos conseguir algunos puntos extra para nuestro marcador.

PUMA STREET SOCCER

El fútbol sale a la calle

Los partidos enfrentan a dos equipos formados por cinco jugadores cada uno.

Los escenarios son parques, aparcamientos, campos de cemento...

Un nuevo título deportivo llega a PlayStation con la pretensión de reflejar el estilo de juego y el ambiente de los populares torneos de "fútbol callejero", que cada vez van cobrando más y más aficionados entre el público aficionado al deporte rey.

Las características de este tipo de fútbol se resumen en que los partidos se desarrollan en campos callejeros, como aparcamientos o parques, y sobre césped, parqué o cemento, y con vallas en los laterales en lugar de líneas.

Sin embargo, a la hora de jugar, el resultado no ha sido muy satisfactorio. Y es que a un control un tanto deficiente y extraño, se le ha de añadir un desarrollo confuso y poco realista de los partidos, lo cual va en detrimento de la jugabilidad.

Por otra parte, centrándonos en el apartado técnico, los gráficos tampoco mejoran el conjunto, pues pueden apreciarse unos jugadores regularmente animados, y que además resultan muy parecidos entre sí, ya que en realidad sólo hay 4 ó 5 diferentes a los que se les cambia la indumentaria en función del equipo.

«Puma Street Soccer», debido a varias deficiencias técnicas y jugables, no será un rival para los grandes del género, aunque siempre podrá servir como alternativa a los locos del fútbol.

Virtual Pool 64

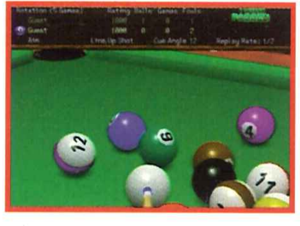
Directo a la tronera

El primer juego de billar que llega a Nintendo 64 lo hace arropado por una tremenda jugabilidad y una diversión sin precedentes en el deporte del tapete. El realismo con que se han reflejado los movimientos, sonidos, y efectos de las bolas, no enlentece en absoluto el desarrollo de las partidas, por lo que se mantiene un alto nivel de emoción en todo momento.

Pero además de divertido, el cartucho presenta una gran variedad de modos de juego, cada uno con sus diferentes reglas, que permiten realizar torneos diferentes, hasta con cuatro jugadores de modo alternativo.

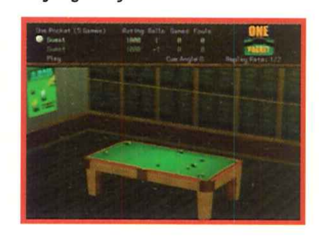
Sin embargo, en este «Virtual Pool 64» se han descuidado algunos aspectos importantes, ya que no contamos con un modo historia ni podemos jugar las partidas en locales diferentes, y tampoco se nos permite introducir obstáculos (monedas, vasos o tacos) que añadan mayor variedad a las partidas. Todo esto contribuye a que, en poco tiempo, seamos capaces de sacarle todo el partido al juego y agotemos sus posibilidades.

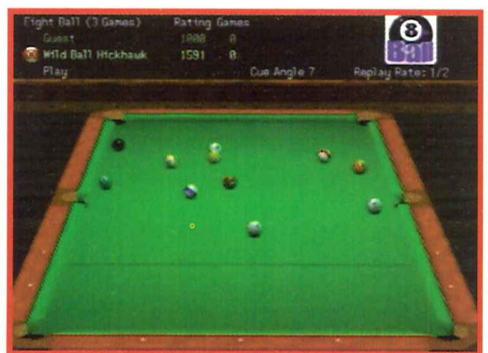
En cualquier caso, la realización técnica es excelente, y se ha conseguido transmitir un logrado aspecto de simulación sin descuidar la sencillez y diversión del billar americano. Para los amantes de este deporte es una opción imprescindible, además de ser el único exponente del género. El resto se encontrarán con un juego de billar enormemente divertido, pero nada más que billar.



El grado de simulación alcanzado resulta sensacional.

Este cartucho propone varios tipos de juegos diferentes.





A lo largo de la partida se nos permitirá variar la perspectiva de la mesa, tanto en el ángulo de visión, como en la distancia a las bolas.

Ei System
COMPUTER SUPERSTORES

¡¡ Adios al aburrimiento ¡¡

Sony Playstation Dual Shock 19.900

Tarjeta de Memoria 2MB
2.790

2 Controller Inalambricos + Archivador Cd´s
8.490

Tarjeta de Memoria 360 Bloques
7.495

Nintendo 64

Nintendo 64 + Super Mario 64
19.900

Game Boy Pocket (varios colores)
8.990

Game Boy Color
12.990

¡¡TODA LA POTENCIA NEO GEO AHORA EN TU BOLSILLO¡¡

NeoGeo Pocket (Varios Colores)
12.990

King Of Fighters Round 1
7.900

Baseball Stars
7.490

Y además Neo Geo Cup 98 - Pocket Tennis - Samurai Spirits

7.490

7.990

7.490

7.490

8.790

3.590

7.390

METAL GEAR SOLID
CONSULTAR

6.990

7.490

4.990

6.990

3.990

8.990

MADRID
- FRAY LUIS DE LEON 11
- GAZTAMBIDE 4
- EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)

BARCELONA
- GELABERT 4

ZARAGOZA
- CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

VALENCIA
- CUENCA 62

BILBAO
- SABINO ARANA 67

MURCIA
- PUERTA NUEVA 31

TIENDA VIRTUAL
- www.eisystem.es

902 100 302

Ponte las pilas ante la próxima...

Avalancha de juegos para GAME BOY COLOR

Este mes los usuarios de la nueva portátil de Nintendo están de enhorabuena: las compañías parecen haberse puesto de acuerdo para hacer estallar el panorama de Game Boy Color con un montón de originales y potentes lanzamientos. Plataformas, puzzle, aventura y deporte os esperan en este reportaje que recoge todas las novedades que verán la luz durante este mes de Abril.

NBA Jam 99

El baloncesto convertido en espectáculo

Baloncesto rápido, plagado de jugadas vistosas, mates, saltos estratosféricos y balones ardiendo es lo que nos ofrece «NBA Jam 99» para Game Boy Color. En esta entrega, que sigue fiel al planteamiento inicial de la serie, se retoman los partidos entre equipos de la NBA con dos jugadores cada uno, seleccionables desde las plantillas reales, y en los que prima la diversión por encima de todo.

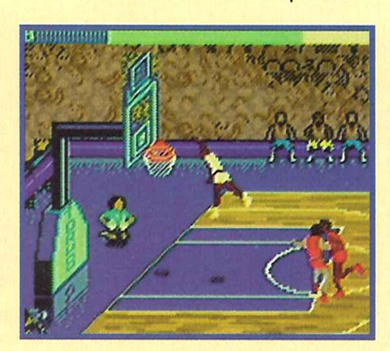
Además, esta versión presenta un aspecto visual cuidado al máximo, que resulta sorprendente tanto en Game Boy Color, como en la GB normal. Sólo hace falta echarle un vistazo a las fotos de los jugadores para observar con qué detalle se ha tratado este apartado.

Pero lo fundamental es que se ha simplificado de tal manera el control de los jugadores, que resultará todo un placer jugar partido tras partido, mientras notamos nuestras evoluciones como equipo.

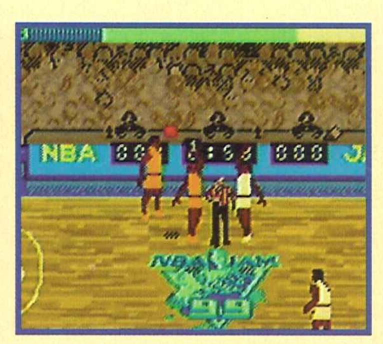
En definitiva, nos encontramos ante el baloncesto portátil más divertido, aunque lo cierto es que este cartucho huye de la simulación y ofrece de todo menos realismo.

Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ACCLAIM
Compatible con GB:	SÍ
Valoración:	**87**

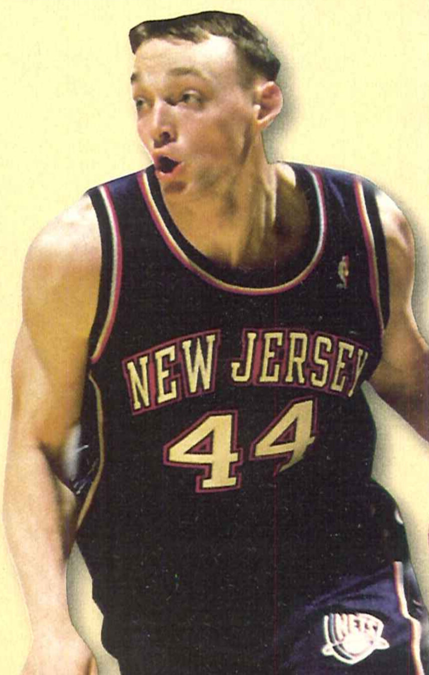
Tendremos a nuestra disposición todos los equipos de la NBA, con las plantillas de sus jugadores reales.



En el juego no faltarán los mates estratosféricos ni las jugadas más espectaculares.

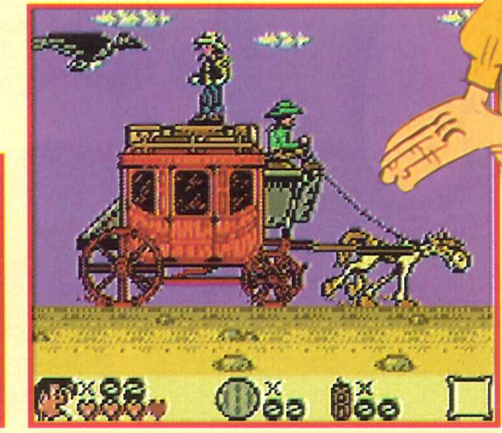


Los partidos consistirán en un duelo de dos contra dos. Evidentemente, meter a diez jugadores hubiera sido una locura...



Lucky Luke

Más rápido que su sombra



Infogrames ha elegido las plataformas para que el pistolero más audaz del salvaje Oeste se dé su primer paseo por Game Boy Color, y lo ha hecho de un modo absolutamente inmejorable.

Aparte del imponente aspecto visual que presenta, con una espectacular utilización de la paleta de colores de la nueva portátil, este cartucho ofrece todos los elementos que ya tuvimos la oportunidad de disfrutar en su versión a cuatro colores, y que lo convierten en un título imprescindible.

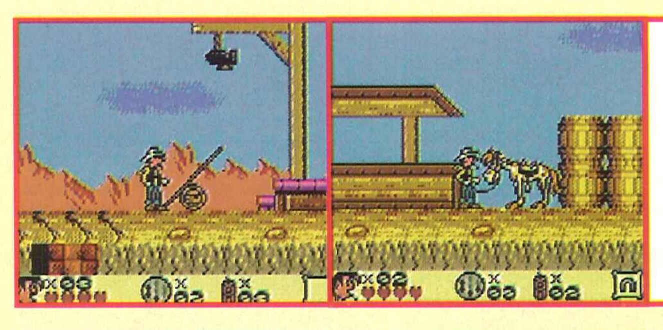
A saber, el control de nuestro personaje es muy sencillo, con un montón de posibilidades y acciones diferentes, con las que seremos capaces de interactuar con el escenario de múltiples maneras.

Además la variedad de situaciones es sorprendente, ya que alterna los típicos niveles donde predominan los saltos, con otros donde montamos a caballo, disparamos con una mira, o viajamos en la diligencia, por poner algunos ejemplos.

Pero ahí no acaba todo, porque el resto de los aspectos de este cartucho también han sido cuidados al milímetro: melodías graciosas, dificultad ajustada a la perfección y un diseño de los personajes acorde con el cómic, redondean esta maravilla portátil.

Estamos ante un juego que ya nos entusiasmó en su versión para Game Boy, y por el que no ha pasado el tiempo. Es largo, variado y muy divertido, y además ahora podemos disfrutar de las aventuras de este cowboy en colorines. Todo un lujo.

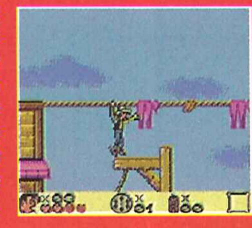
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Compatible con GB:	NO
Valoración:	**88**

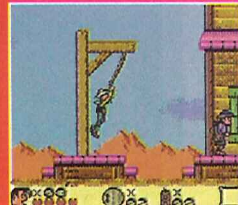


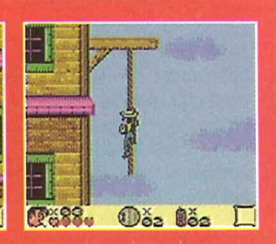
La interactividad con el escenario es total, desde poner una herradura para que un caballo destroce los barriles, a soltar un yunque para potenciar el salto, todos los detalles están sumamente cuidados.

Los niveles de bonus, repartidos entre las fases lineales, nos darán la oportunidad de probar nuestra puntería gracias a un punto de mira que se mueve de manera automática, y en el que elegimos cuándo disparar.

Esta es una muestra de las numerosas habilidades de Luke: trepar, descolgarse por las cuerdas, colgarse de lámparas y balancearse son sólo una pequeña parte de todo lo que este cowboy es capaz de hacer.







La Pesadilla de Los Pitufos

Los textos del juego están totalmente traducidos al castellano.

Tiñe de azul tu Game Boy Color

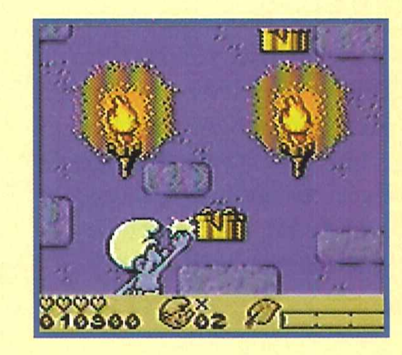
Las aventuras de las famosas criaturitas azules siguen dando buena muestra de su gran estado de forma en Game Boy, a través de esta reedición de "La Pesadilla de los Pitufos" convenientemente adaptada para las posibilidades de la Game Boy Color.

Como algunos ya sabréis, el juego cuenta con unos gráficos muy detallados, con un scroll absolutamente exquisito y unos escenarios supervariados (de hecho, tan pronto nos encontraremos en una biblioteca encantada como huyendo de una ola gigante).

El desarrollo del juego, que pudiera parecer algo simplón, se termina haciendo muy interesante, pues la muy bien ajustada dificultad de las fases provoca que, el más insignificante fallo, nos haga dar con nuestros azules huesecillos en el principio de la fase (ya que no hay puntos en los que salvar durante la misma).

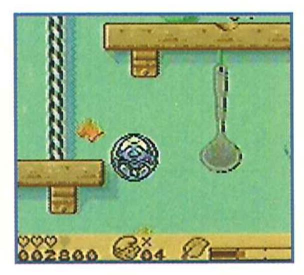
«La Pesadilla de los Pitufos» sigue siendo un juego muy recomendable para todos aquellos que disfruten con las plataformas sencillas, y que además cuenta con el aliciente de su remozado aspecto gráfico. Sin duda, una excelente opción.

Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Compatible con GB:	NO
Valoración:	**87**



Cada vez que pasemos un nivel, accederemos a una fase de bonus.

Los Pitufos han vuelto a ponerse de moda, gracias a la adaptación a 56 colores de este excelente plataformas.



Pitufabilidades

Estos simpáticos personajes harán gala de un montón de habilidades diferentes a la hora de desplazarse, de forma que podremos verlos a lomos de una liebre, volando sobre una burbuja, y sobre algunos otros aparatos bastante curiosos.

La variedad de escenarios y enemigos es total: nos enfrentaremos a temibles libros come-enanitos-azules, Pitufo-Dráculas, y hasta con una salchicha con patas bastante incordiante.

Dropzone

El regreso de un clásico

Este juego está basado en un antiquísimo "shoot´em up" para Spectrum. Sólo los más carrozas sabrán sacarle el juguillo.

No. No es que hayamos repetido las pantallas, es que son todas así. Y es que los años no pasan en balde...

Los consoleros más veteranos recordarán un juego de la época del Spectrum, cuyo protagonista era un astronauta que volaba a lo largo de la superficie lunar equipado con un Jet Pack y una pistola láser, con el objetivo de acabar con todos los marcianitos que encontrara por el camino.

Pues bien, este auténtico clásico, que a la postre se convertiría en uno de los principales precursores del actual género de los "matamarcianos", ha sido recuperado por los chicos de Acclaim para efectuar la correspondiente versión para Game Boy Color.

Sin embargo, el peso de los años es una gran carga, hecho que se deja notar con fuerza en el pobre aspecto gráfico que este juego presenta.

Los personajes son verdaderas miniaturas (sobre todo los enemigos, formados por apenas 5 ó 6 pixels), y además, todas las fases se desarrollan siempre sobre el mismo escenario, lo cual redunda en que el juego termine por pecar de un planteamiento excesivamente repetitivo.

Por lo tanto, este juego queda reservado para aquellos mitómanos y sentimentales que quieran recordar viejos (y buenos) tiempos, y además, hacerlo en color.

Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Compatible con GB:	SI
Valoración:	**65**

Shadowgate Classic

Una aventura poco gráfica

Debido a la dificultad del juego, no serán pocas las veces en que veáis en pantalla esta imagen (la de vuestra muerte).

Nintendo continúa su línea de reedición de clásicos en GB Color con el lanzamiento de este título, originario de NES.

«Shadowgate» es una aventura conversacional pura, lo cual quiere decir que el juego transcurre por medio de pantallas estáticas, que tendremos que explorar con la ayuda de un puntero. La diferencia con otras aventuras gráficas es que aquí, las acciones (como mirar, hablar, coger, etc) se realizan mediante un menú en la parte inferior de la pantalla.

El problema que presenta este juego es su absoluta lentitud y su ausencia total de dinamismo, a lo que se le ha de añadir una considerable dificultad.

De cualquier manera, los amantes de este tipo de clásicos encontrarán en «Shadowgate» una aventura larga, con un argumento correctamente elaborado, y además, en castellano (aunque la traducción no sea todo lo correcta que nos hubiera gustado).

Tipo:	AVENTURA GRÁFICA
Compañía:	KEMCO
Compatible con GB:	SI
Valoración:	**74**

La traducción al castellano es un gran detalle a favor de «Shadowgate», aunque presente numerosos... falletes.

V-RALLY La mejor velocidad, por fin es portátil

Hace ya algún tiempo os anunciábamos el regreso de uno de los mejores juegos de coches, esta vez en su versión para Game Boy Color. Pues bien, acaba de llegar el penúltimo «V-Rally», y los muchachos de Infogrames se han esforzado para que mantenga todas las características que le han convertido en una leyenda sobre sus hermanas mayores.

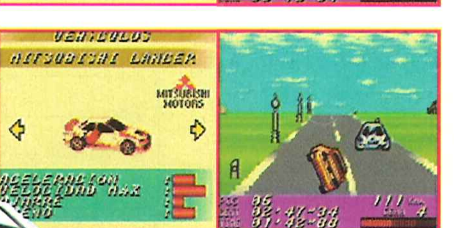
Y es que, al probar este juego, nos damos cuenta de que se han aprovechado al máximo las características de la consola, consiguiendo una sensación de velocidad sin precedentes, una gran definición en los gráficos y una sabia utilización del color. Además los diez diferentes rallies que se pueden correr en este cartucho, con dos circuitos cada uno, encierran diferencias suficientes como para que no nos cansemos de correr una y otra vez.

Tanto los decorados, como el firme, los cambios de rasante o las condiciones climatológicas, mostrarán variaciones a lo largo del campeonato, lo que da un mayor realismo a la competición. Y además, los cuatro vehículos reales de que disponemos están recreados a la perfección, y muestran distintas características apreciables sobre el terreno.

El aspecto más interesante de este cartucho es, sin duda, el control, ya que la respuesta de todos los vehículos es excelente, y resulta muy sencillo esquivar coches, sortear obstáculos o tomar las curvas. Y además, esta versión, no sólo incorpora el color, sino que se ha duplicado el número de circuitos, hasta 20, sobre la versión a cuatro colores.

«V-Rally» sigue siendo el mejor en su género, y además ahora es visualmente mucho más espectacular, y el doble de largo.

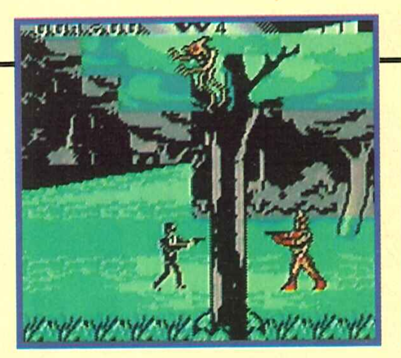
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: INFOGRAMES
Compatible con GB: NO
Valoración: 90



Estos son los cuatro vehículos, sacados del campeonato de rallies, de que disponemos para correr en «V Rally». Cada uno mostrará unas carácter;isticas diferentes, que se podrán apreciar en la conducción sobre el terreno.

Cada circuito cuenta con unas características especiales. Además del trazado, cambiarán la climatología o el firme.

MIB



Todo el juego está rodeado de imágenes que sirven como enlace a los niveles, y que muestran este simpático aspecto.

Protegiendo la tierra de la escoria del Universo

La brigada especial encargada de mantener a raya la amenaza extraterrestre, patrulla esta vez por Game Boy Color de la mano de Interplay.

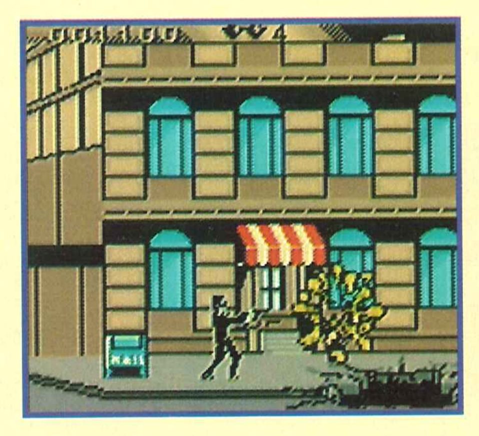
Seis ambientes diferentes, desde las cloacas a las azoteas, pasando por la central de los hombres de negro, sirven de marco a un nuevo juego de plataformas cuyas principales bazas son el atractivo de sus protagonistas, y la variedad de los escenarios.

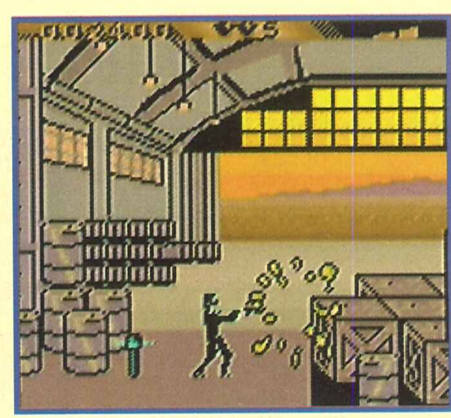
El argumento es divertido pero de lo más simple, y se reduce a destruir los alienígenas que se han camuflado como personas u objetos por las calles de la ciudad, y como es habitual, en esta tarea tendremos la inestimable colaboración del resto de nuestro equipo, así como de algunos objetos repartidos por el mapeado.

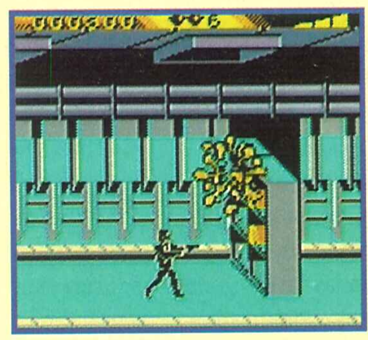
Pero a la hora de ponernos a jugar, descubrimos que los personajes son pequeños, (difíciles de distinguir en la versión a cuatro colores), y que se mueven de manera artificial, lo que, unido a su impreciso control, hace que superar las fases sea una casualidad más que una muestra de destreza.

Eso sí, aunque el aspecto jugable no sea brillante, en este juego destacan tanto la intro como la cantidad de escenas que sirven de enlace entre los diferentes niveles, ya que muestran el mismo diseño que la serie de animación y mantienen perfectamente la trama.

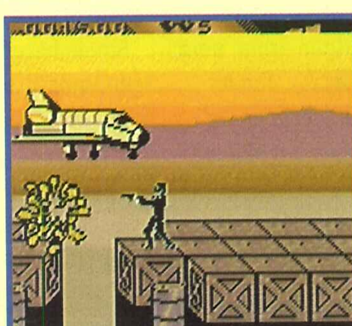
Por otra parte, el número de fases se queda demasiado corto, tanto que nos dará la impresión de haber terminado el juego cuando comenzábamos a cogerle el gustillo, y para colmo, no resulta especialmente difícil, con lo que está particularmente recomendado para los menos hábiles con el pad.

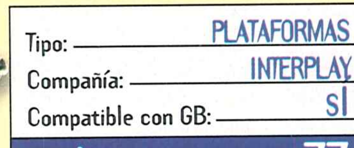






Todos los misteriosos personajes que protagonizan la serie de televisión harán acto de presencia en esta versión de sus aventuras.





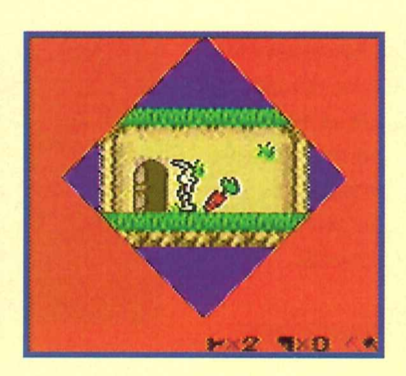
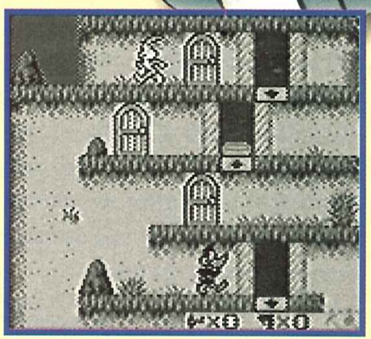
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: INTERPLAY
Compatible con GB: SI

Valoración: 77

Los extraterrestres aparecen camuflados como objetos cotidianos.

Bugs Bunny Crazy Castle 3

El conejo de la suerte vuelve a las "andadas"

Lo primero que llama la atención al jugar con «Crazy Castle 3», es que nuestro amigo Bugs, aparte de contar con un apartado técnico un poco pobre, así como con una animación algo extraña (al estilo Robocop), no puede realizar saltos. "¿Un plataformas en el que no se puede saltar?", preguntaréis. Pues sí, así es.

El objetivo de este juego es entrar en todas las puertas que vayamos encontrando a lo largo de los escenarios, recogiendo un número determinado de llaves en cada una. Para acceder a dichas puertas deberemos trepar multitud de cuerdas, deslizarnos por tuberías, usar teletransportadores, escaleras, etc. Pero no podemos saltar.

De esta manera, si queremos evitar a los enemigos que encontraremos en las fases, como el Coyote, Silvestre o Piolín, sólo podremos huir (a no ser que hayamos cogido algún arma, pero son bastantes escasas), con lo que el juego se convierte en un auténtico correcalles, en el que nuestra habilidad para escapar de las hábiles emboscadas que nos prepararán nuestros enemigos será fundamental para pasar las 60 fases de que consta este largo y difícil cartucho.

Se trata, por tanto, de un juego cuyo complicado y, a la larga, monótono planteamiento, termina por ver sensiblemente reducidas sus posibilidades de entretenimiento, especialmente entre los menos pacientes.

Sin embargo, a pesar de todo ello, quizás aquellos aficionados a los personajes de la Warner que gusten de los retos difíciles, puedan disfrutar algo más con este título que también es compatible con la BG normal.

Bugs y compañía se estrenan en GB Color en un juego entretenido, pero algo monótono.

Para lograr acceder a todas las puertas, tendréis que hacer uso de todos los objetos que encontréis, como esta tubería.

Nuestros enemigos, procedentes de la Warner, nos perseguirán ferozmente por todo el mapeado. Y os aseguramos que esquivarlos será una auténtica labor de estrategia militar, pues la inteligencia con que se mueven, incluso tendiendo emboscadas, es absolutamente pasmosa.

Tipo: PUZZLE/PLATAFORMAS

Compañía: KEMCO

Compatible con GB: SÍ

Valoración: 79

Pitfall

Indiana Jones se quita el sombrero

Tras aparecer en las consolas de 16 y 32 bits, ahora le toca el turno a GB Color de servir como escenario a las últimas aventuras de un Harry Pitfall Jr dispuesto a demostrar que por él no pasan los años desde que llegase al mundo de los videojuegos, allá por los primeros 80.

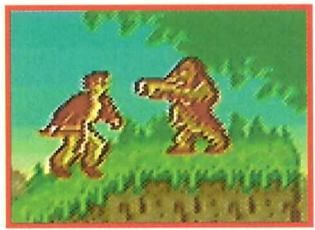
Quince dificilísimos niveles repletos de enemigos y trampas esperan a nuestro héroe en un plataformas convencional, en el que por encima de todo sorprende la calidad de las animaciones y los movimientos de nuestro héroe. Sin descuidar un apartado gráfico especialmente atractivo por los fondos en movimiento, que ha sabido aprovechar la recién estrenada paleta de Game Boy.

Sin embargo, en esta versión se ha descuidado la jugabilidad, hasta el punto de hacer que algunos saltos resulten prácticamente imposibles, por lo que será fácil desanimarse en los primeros intentos. Aunque nuestra tenacidad se verá recompensada, y tras unas cuantas partidas, nos haremos con el control del salto y seremos capaces de atravesar unos cuantos niveles, no muchos, la verdad.

Por otro lado, la atmósfera que rodea el cartucho refleja perfectamente el espíritu aventurero de la saga, esta vez en una grieta mágica de la selva amazónica, y todos los enemigos son animales salvajes o seres mitológicos. Sin embargo, las posibilidades de actuación son mínimas, ya que nuestro protagonista sólo dispone de las acciones básicas, salto y disparo, para moverse por la jungla.

La versión de Game Boy Color de «Pitfall» resulta entretenida, aunque sólo la podrán disfrutar los auténticos expertos.

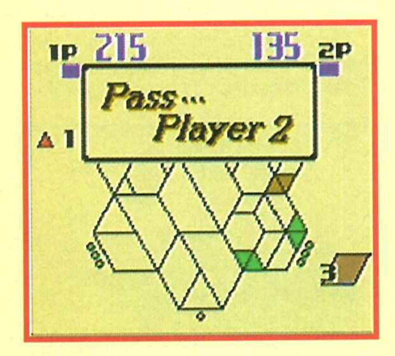
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: INTERPLAY
Compatible con GB: SÍ
Valoración: 76



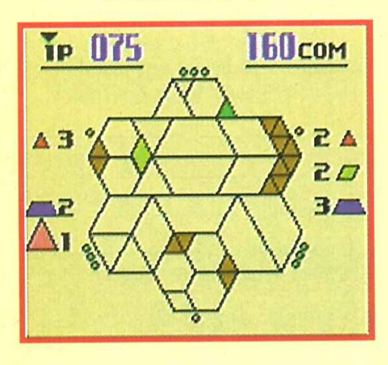
Los enemigos que pueblan la jungla son de lo más variopinto. Escorpiones, gorilas o vampiros, que han adquirido habilidades mágicas, y que harán que superar cada nivel se convierta en un auténtico suplicio. Eso sí, con un sólo golpe podremos dar buena cuenta de ellos.

Hexcite

El puzzle más "hexcitante"



A pesar de su fea apariencia, lo cierto es que el juego resulta bastante divertido y enormemente adictivo.

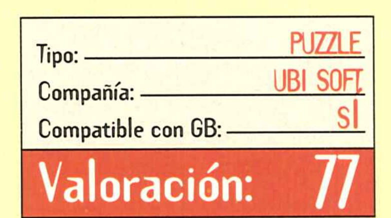


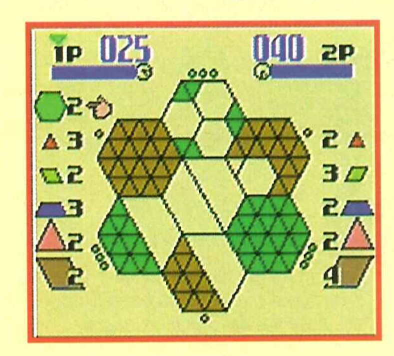
Está demostrado que jugar a encajar piezas es una de las fórmulas con mayor éxito en el mundo de los videojuegos, así que en Ubi soft han decidido dar otra vuelta de tuerca al género de los puzzles geométricos con este «Hexcite».

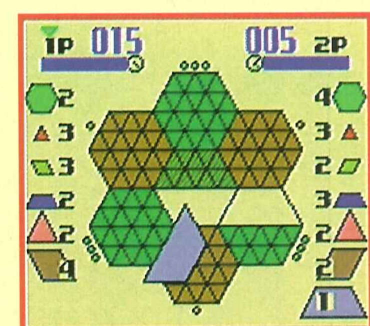
Esta vez, se trata de encajar piezas geométricas de diferentes formas y tamaños, más o menos como las de un tangram, en un tablero formado por seis hexágonos. Pero lo que en un principio parece sencillo, no lo es tanto al enfrentarnos con unas reglas complicadas y, sobre todo, con una computadora de un nivel altísimo. Eso sin olvidar que jugamos contra el reloj.

El juego está diseñado para enfrentarse entre dos jugadores o contra la propia consola, por lo que será tan importante planificar nuestra estrategia como anular la del contrario, ya que el que más piezas coloque en los lugares que más puntúan, esto es, con mayor número de piezas colindantes, gana.

Todo este planteamiento resulta algo complicado, pero una vez que comienza el juego y nos habituamos a las reglas, seguro que nos tendrán que quitar la consola de las manos, porque "picarse" contra la máquina o contra un amigo, y comenzar a jugar, serán todo uno.

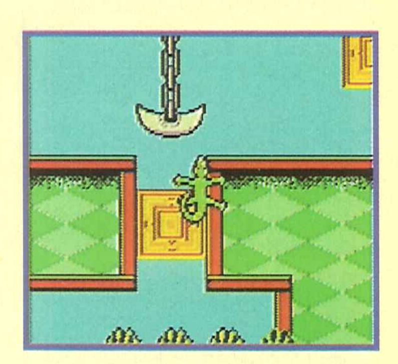

Tipo: PUZZLE
Compañía: UBI SOFT
Compatible con GB: SÍ
Valoración: 77

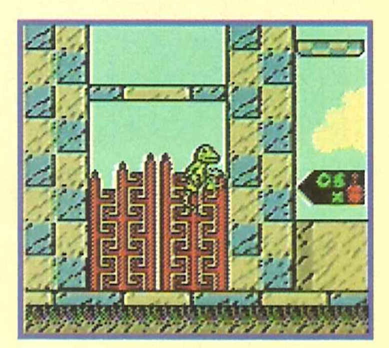


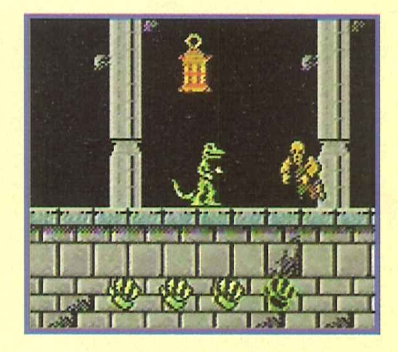


GEX ENTER THE GECKO

El lagarto se hace estrella de la TV







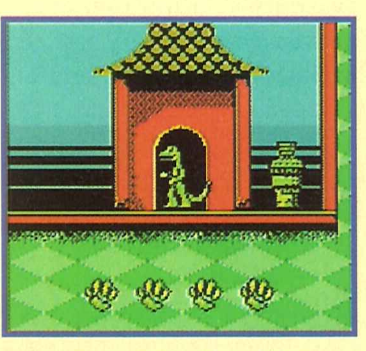
Casi todos los personajes que se han hecho famosos en otras consolas, se han decidido a hacer su aparición en la nueva Game Boy Color. Y Gex no estaba dispuesto a ser menos, así que su última aventura es también portátil.

Esta vez, las cosas se han puesto difíciles para nuestro héroe, y su nueva misión será la de introducirse en el televisor y recorrer la programación en busca de su archienemigo Rez, para lo cual deberá cumplir una serie de objetivos en cada canal.

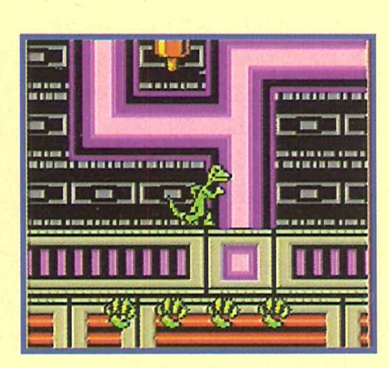
Pero no todo es tan sencillo, ya que los típicos personajes de las series de terror, espías o dibujos animados, se han convertido en nuestros enemigos, y las misiones que debemos cumplir para superar cada nivel han sido cuidadosamente diseñadas para traernos algún que otro quebradero de cabeza. Eso sí, para afrontar este desafío, nuestro lagarto ha aprendido algunos trucos que le facilitarán las cosas: no sólo es capaz de golpear con su cola y saltar, sino que además puede correr, trepar, e incluso comer moscas, para conseguir recuperar el preciado mando a distancia que arregle este desbarajuste televisivo.

Como podéis comprobar en las pantallas, lo más destacable de este cartucho es la variedad, tanto en los personajes como en los 26 niveles, ya que se aprovecha cada programa para diseñar un entorno diferente. Pero además, el tamaño de los escenarios es considerable, por lo que nos encontramos ante un juego muy largo, en el que es necesario investigar cada fase al milímetro para cumplir todos los objetivos.

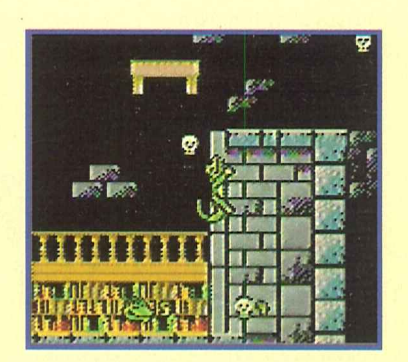
«GEX Enter the Gecko» es un cartucho capaz de atrapar, que basa su atractivo en la originalidad de los niveles, y cuyos guiños a las series clásicas provocarán más de una sonrisa. Además, el cambio en las misiones de cada nivel consigue que no se haga repetitivo, y el argumento invita a seguir avanzando para ver qué serie es la próxima que se ha versionado.



Las películas de Kung Fu también tienen un hueco en este cartucho, esta vez debemos derrotar a un dragón.



¿Quién no querría darse una vuelta por la casa de los supersónicos? Gex no ha dudado en aceptar esta oferta.



Como podéis comprobar, este cartucho desprende ambiente televisivo por todos lados: terror, dibujos animados, ciencia ficción...

Los enemigos de Gex son de los más variado, nos podremos encontrar hasta 20 tipos diferentes, según el escenario.

Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INTERPLAY
Compatible con GB:	SÍ
Valoración:	**82**

¡Sentirás todo el poder Saiyan!

CONTIENE 4 LÁMINAS

PORTAFOLIO DRAGON BALL GT

SAIYAN BATTLE

5 · MARZO 1999 · PVP: 795 ptas. · EDICION ESPECIAL REVISTA + PORTAFOLIO

LA REVISTA OFICIAL

DRAGON BALL GT

GUÍA DE COMBATE
¡Los ataques más letales de Gokuh!

¡REGALO! 4 GT-FILES
- SON GOTEN
- KLILYN
- BULMA
- PILAF

CARA A CARA
¿quién es el enemigo más poderoso?

CASTING
¡Creamos nuestra propia peli de DB!

EXTRA: PORTAFOLIO
Con las imágenes más impactantes de GT

NORMA Editorial

Y ADEMÁS: NOTICIAS, PELÍCULAS, PASATIEMPOS ...¡Y MUCHAS COSAS MÁS!

Nº5
EDICIÓN ESPECIAL

YA A LA VENTA

REVISTA
+
PORTAFOLIO DE 4 LÁMINAS
+
4 GT FILES

¿TODAVÍA NO TIENES SUFICIENTE?

Pues prepárate porque en Abril ya podrás convertirte en tu personaje favorito con el esperado Juego de Rol de Dragon Ball GT. ¡¡Con 160 nuevas cartas!!

Listas de éxitos

Game Boy

1 (R) - The Legend of Zelda DX
2 (3) - Wario Land 2 (Color)
3 (2) - Turok 2
4 (R) - Piolín y Silvestre
5 (N) - V-Rally (Color)

8 bits

Nintendo 64

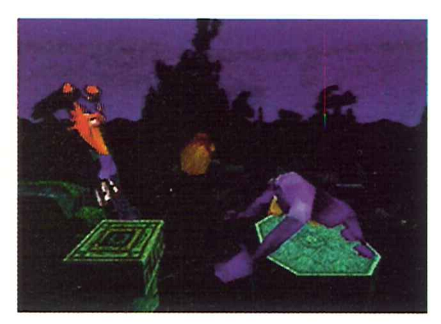
El gran Mario ha vuelto, y no ha tardado ni un segundo en instalarse en nuestro top-15. Su fiesta particular en compañía de otras estrellas Nintendo ya pega fuerte.

1	(R)	Zelda 64
2	(R)	Mario 64
3	(R)	Turok 2
4	(R)	Banjo-Kazooie
5	(R)	F-1 World Grand Prix
6	(R)	Goldeneye
7	(R)	FIFA '99
8	(R)	Rogue Squadron
9	(R)	NBA Jam '99
10	**(N)**	**Mario Party**
11	(R)	ISS '98
12	(10)	V-Rally ´99
13	(14)	WWF/NWO
14	(12)	F-Zero X
15	**(N)**	**Castlevania**

64 bits

El esperadísimo «Metal Gear Solid» ya está con nosotros, y no ha tardado en escalar hasta lo más alto de nuestra lista. Paradójicamente, el ruido que ha causado su aparición ha conseguido eclipsar la de esa joya de la velocidad que es «Ridge Racer Type 4», que también es nuevo en el ránking. En el lado de Nintendo, la vuelta del inigualable Mario y la entrada del mito de «Castlevania» consiguen darle movimiento a la clasificación.

PSX Platinum



1	(2)	Tomb Raider II
2	(1)	Resident Evil
3	(R)	ISS Pro
4	(R)	Abe´s Oddysee
5	(R)	V-Rally
6	(R)	Toca Touring Car
7	(R)	Time Crisis
8	(R)	Jungla de Cristal
9	(11)	Formula 1 ´97
10	(14)	Soul Blade
11	**(N)**	**Crash Bandicoot 2**
12	(14)	G-Police
13	(R)	Tekken 2
14	**(N)**	**Cool Boarders 2**
15	(R)	Bust A Move 2

32 bits

Sega Saturn

1	(R)	Deep Fear
2	(R)	Panzer Dragoon Saga
3	(R)	Resident Evil
4	(R)	Tomb Raider
5	(R)	Quake
6	(R)	Burning Rangers
7	(R)	Shining Force III
8	(R)	House of the Dead
9	(R)	Bust A Move 3
10	(R)	Fighters MegaMix
11	(R)	Sega Touring Car
12	(R)	World League Soccer
13	(R)	Duke Nukem 3D
14	(R)	Sonic R
15	(R)	Street Fighter Collection

PlayStation

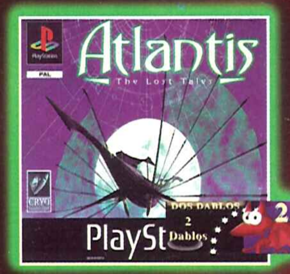
1	**(N)**	**Metal Gear Solid**
2	(1)	Resident Evil 2
3	(2)	Gran Turismo
4	(3)	Tekken 3
5	(R)	Bichos
6	(4)	FIFA '99
7	**(N)**	**Ridge Racer Type 4**
8	(6)	Tomb Raider III
9	(8)	Toca Touring Car 2
10	(R)	Monaco GP2
11	(7)	Crash Bandicoot 3
12	(11)	NBA Live '99
13	(R)	Rival Schools
14	(15)	Colin McRae Rally
15	**(N)**	**Hard Edge**

32 bits

DIVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN
TLF: 952 612 544
CATÁLOGO INTERNET
http //www.divertienda.com
ÚNETE AL CLUB DABLO
ACUMULA DABLITOS Y CONSIGUE
ESTOS FABULOSOS PREMIOS
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
Solicita ya
tu tarjeta
Entréguese este PREMIO AL SOCIO Josu Ruíz de Viñaspre
Ganador del Sorteo CLUB DABLO mes de Marzo de 199 9
Serie nº 012345678-9
Diver Tienda (Club Dablo)
LOGROÑO
Válido por: "UN EQUIPO MUSICAL"
CLUB
DABLO
LIGA
Quema el aburrimiento

PLAYSTATION + DUAL SHOCK

ATLANTIS



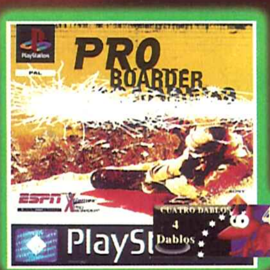
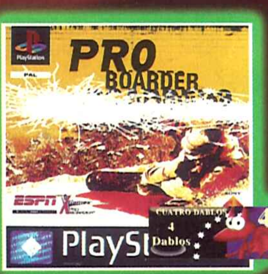
BICHOS

DREAMS

HARD EDGE

NEED FOR SPEED 4

PRO BOARDER

RALLY CROSS 2

ROLL CAGE

PRODUCTO QUEMADO

METAL GEAR SOLID

8.490

VIVA FOOTBALL

*LAS PROMOCIONES SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

N64 MARIO PACK

SOUTH PARK

MONACO GRAND PRIX SIMULATOR 2

STAR WARS 2 ROGUE SQUADRON

PRODUCTO QUEMADO

FIFA 99

9.290

CATÁLOGO WEB INTERNET
http://www.divertienda.com

GAME BOY COLOR

MORTAL K. 4

V-RALLY

NEOGEO POCKET

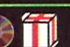
NEOGEO CUP 98 PLUS

THE KINGS OF FIGHTER

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

ALICANTE 965230210	ALICANTE Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 966662323	ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856	ALGECIRAS Castelar, 53
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GRANADA 958294007	GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411	BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890	ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952347058	MAVI Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880	RONDA Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074	PAMPLONA Sancho Ramírez, 15
SEVILLA 954386802	SEVILLA Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA 962400468	ALZIRA Avda. Del Parque, 27



Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS C/ De los Ciruelos, 4. 28700 S.S. De los Reyes. (Madrid) TELÉFONO ROJO.

Todos los géneros.

Hola, me llamo Nando, tengo 12 años, una PlayStation, tres juegos de deportes, uno de carreras y otro de estrategia.

¿Que tal es «Jungla de Cristal»?

Pues está muy bien, combina tres géneros diferentes y lo hace con gran calidad. Y es barato.

¿Me gustará el «Broken Sword 2? Creo que prefiero el «Last Report.

Pues tú verás. Para mí «Broken Sword 2» es la mejor aventura gráfica que hay para PlayStation y te va a gustar seguro. «Last Report» es bastante más... espesa.

No me gustan muchos los juegos de matar, ¿Me gustarán los «Tomb Raider»? En caso de comprarme uno ¿El mejor sería el 2»? ¿Cuándo entrará en Platinum?

Pues te puedo asegurar que mi amiga Lara se carga a unos cuantos malos en cada aventura, pero no es un juego "de matar". «Tomb Raider 2» es una obra maestra, y ya la tienes en Platinum. Yo, desde luego, te aconsejaría que no la dejaras pasar.

Teniendo el primer «Command & Conquer», ¿Cuál me recomiendas «C & C Retaliation» o «Theme Hospital»?

Yo lo tendría clarísimo: «Theme Hospital». Es muy bueno y además aborda un tema diferente dentro de la estrategia.

¿«Dragon Ball FB», «Mortal Kombat Trilogy» o «X- Men vs «Street Fighter»? ¿No es demasiado fácil el «Tekken 3»? Un amigo mío me lo dejó y en dos días me lo pase 5 veces.

Hombre, es que no todo consiste en ponerle en el modo fácil del modo arcade y derrotar a todos los luchadores. Hay que descubrir las inmensas posibilidades que atesora, todos sus modos de juego, los infinitos golpes de cada luchador... No es un juego para "pasárselo". Entre esos tres juegos de lucha, a mí el «Dragon Ball» es el que menos me gusta. De los otros dos, vale cualquiera. Pero no son precisamente obras maestras de la lucha.

Ordéname estos juegos según el mejor: «Colin Mcrae Rally», «Moto Racer 2», «Need for Speed 3», «Road Rash 3D» y «V-Rally».

El primero y a gran distancia «Colin McRae». Después «V-Rally», juego «Moto Racer 2», «Need for Speed 3» y «Road Rash 3D».

Cuando salgan estos dos juegos, cuál será mejor, «Carmageddon» o «Metal Gear Solid».

No tienen nada que ver entre ellos, pero yo personalmente elegiría «MGS».

Nando.

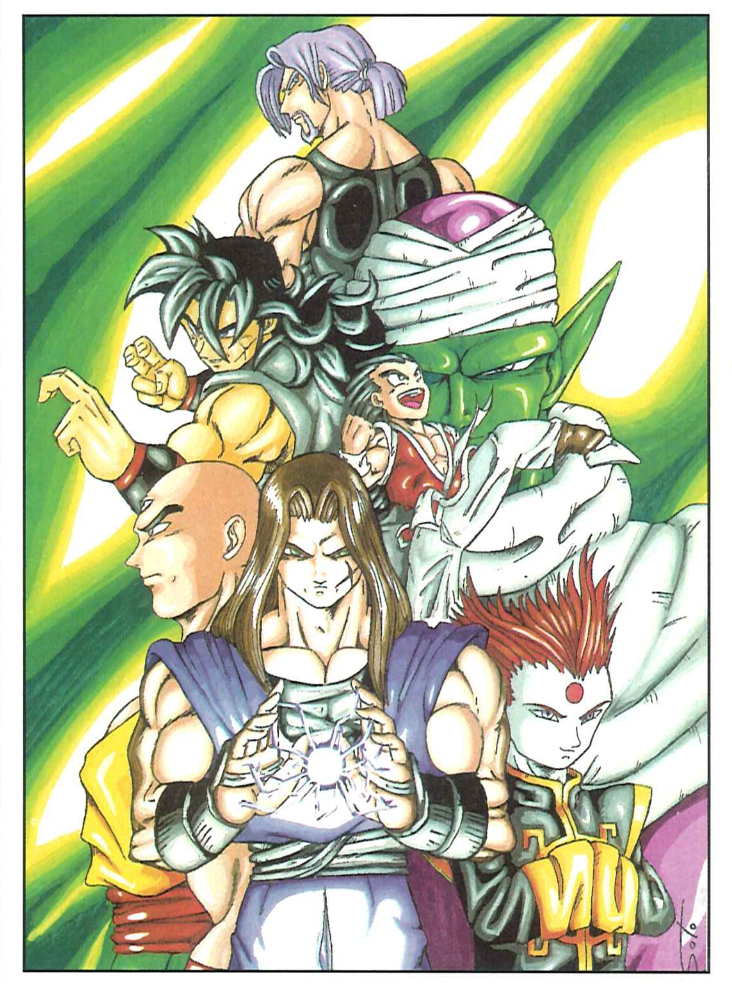
Coches y Acción.

Hola, espero que me resolváis estas grandísimas dudas:

¿Es verdad que el «Metal Gear Solid» es muy corto?

Hombre, no es el juego interminable, pero te puedo asegurar que da bastante de sí. Además, cuando te lo consigas acabar, estoy seguro de que querrás jugártelo una y otra vez.

Ordéname: «Tenchu», «Duke Nukem time to kill» y «Duke Nukem».



David Soto Brown. Palma de Mallorca.

El primero no tiene mucho que ver con los otros dos, y yo me quedo con él porque su propuesta es más original. Después «DN Time to Kill»

El «Silent Hill» tiene una pinta increíble, ¿Va a estar traducido?¿Crees que superará todo lo visto hasta la fecha en PlayStation?

Es verdad, tiene una pinta increíble, aunque no tanto como para superar a todo lo visto en PlayStation. Echa un ojo a nuestro Big in Japan de este mes y te haces una idea más clara. No creo que esté traducido.

Si está confirmado que va a salir «Resident Evil 3» para PlayStation ¿Para cuándo habrá imágenes?¿Qué se sabe de la película?

Para cuando a Capcom le apetezca soltarlas, aunque también se rumorea que saldrá para PlayStation 2. De la película no hay mucha información de momento. Cuando haya algo seréis los primeros en saberlo.

¿Qué juego crees que va a ser mejor : «Ridge Racer Type 4», «Gran Turismo 2», «V-Rally 2», o «Colin Mcrae 2» ?

Por los precedentes de todos ellos, yo creo que «Gran Turismo 2», pero habrá que esperar a que lleguen todos para juzgarlo.

Arturo Gobernator.

Juegos para Dreamcast.

Hola, me llamo Javier, tengo una N64, una PSX, una Saturn, una Neo Geo Pocket y demás consolas en el trastero. Allá voy.

¿Saldrá para Dreamcast el fabulosísimo «House of the Dead 2?

Oye, con tanta consola ¿tenéis espacio para vivir en vuestra casa? En fin... pues puedes apostar a que ese juego estará para la consola de Sega.

Si la consola es tan buena como dicen ¿las conversiones de las recreativas serán iguales?

Esa es la idea. Por ejemplo, en «Sega Rally 2» se puede afirmar que ya casi han alcanzado la calidad de la recreativa.

¿Saldrá algún «Metal Slug» para Neo Geo Pocket?

Es muy posible que sí.

¿Saldrá «Time Crisis 2» y «Die Hard Arcade 2» para Dreamcast?

Namco está haciendo juegos para Dreamcast, pero dudo que uno de ellos sea «Time Crisis 2». El segundo es más que probable.

Una última pregunta ¿Qué conversiones están confirmadas de recreativa a «Dreamcast»?

La idea va a ser sacar buena parte de las recreativas para esta consola. Por ejemplo, «Virtua Striker» será una de ellas.

Javier López Ronco (Salamanca).

Emocionado con Dreamcast.

Hola Yen, me llamo Antonio ¿Podrías contestarme a estas preguntas?

¿Podrías decirme si han sacado o van a sacar el «Daytona USA2» para Dreamcast?

Nadie ha hablado de este juego todavía, aunque yo no lo descartaría para una posible conversión.

¿Me puedes aconsejar un juego de coches bueno para la Dreamcast?

Pues claro, déjame pensar... ¡Ya lo sé! «Sega Rally 2». Es el único que hay por el momento.

¿Cuáles son los tres mejores juegos de Dreamcast?

Pues de todos los que yo he visto, me quedo con «Sega Rally 2», «Blue Stinger» y «Sonic Adventure». Impresionantes.

¿Sabes si van a sacar algún juego de «Tomb Raider» para Dreamcast o alguno por el estilo»?

Casi seguro. De hecho Core es una de las compañías más involucradas con la consola de Sega. No sé si será Lara en concreto, pero un juego por el estilo seguro que habrá.

¿El «Redisent Evil 4» es un juego realmente bueno para la Dreamcast? es que no escucho mucho de él.

Oye, me da en la nariz que tienes una Dreamcast ya en tu casa ¿no? Bueno, del «RE Code Verónica», que es como se llamará el juego en Dreamcast, no "escuchas" nada, porque Capcom apenas ha mostrado unas pocas imágenes del juego. Si será realmente bueno no lo sabré hasta que llegue a mis manos, pero la cosa promete.

Antonio Gómez de Barreda (Madrid).

Jesús González González. Madrid.

Periféricos para N64.

¿Qué tiene de especial el mando del Trilogy 64?

De especial tiene que por menos de 5.000 pelas te haces con un mando, un Memory Pak y un Rumble Pak. Lo malo es que el mando en cuestión es un poco "fistro".

¿Para qué sirve el Memory Expansion Pak? ¿Para ponerlo hay que quitar la pegatina que pone "no quitar"?

El Memory Expansion Pak es un accesorio con el que algunos juegos mejoran en su capacidad Puedes ver por ejemplo gráficos en alta resolución a mayor velocidad en «Turok 2» o «Rogue Squadron» Y sí, hay que quitar esa pegatina. Y no te hagas el bueno ahora, que seguro que no es la primera vez que desobedeces a alguien.

¿Qué juego de coches me recomendarías?

«F-1 Gran Prix», y después «V-Rally 99». Este mes sale «Beetle Adventure Racing», que es otro concepto pero también está muy bien.

¿Qué es el Jolt Pak?

Pues es un accesorio que combina Rumble Pak y Memory Pak, pero también es un poco "fistro".

Dani (Madrid).

Dudas Game Boy.

Estimado Yen, soy un chico de Benidorm que tiene unas dudillas sobre Game Boy.

Opinión

Vivir de la ilusión ajena

Tantos recuerdos que fluyen por culpa de esa música, ese escenario, o ese personaje que fue credo en un estudido por unos cuantos artistas con ilusión por crear algo bueno, algo francamente hermoso. Algo que a fin de cuentas supone el sueldo con el que llevar el pan a su casa. Ellos, a fin de cuentas, se merecen que les mantengamos, sobradamente se lo merecen. No es justo que aquél cuyo único mérito es haber comprado una copiadora de CD's se enriquezca con la ilusión y el esfuerzo de los que hacen el videojuego. No es justo que en España se vendan muchos más juegos piratas que originales. A veces me siento estúpido, todos mis amigos ponen el 'chip' a su Play, y tienen novedades de última hornada por mil pesetas, o incluso menos. Es muy tentador. Pero, por principios, me parece una traición miserable comprar juegos piratas. Cuando miro una intro de cualquier gran obra maestra, pienso en esa extraña gente que lucha por sacar adelante su obra, y de la que yo algún día formaré parte, y vuelvo a recordar a la persona que no comprende lo que hay detrás de un videojuego, y se limita a ganar dinero vendiendo ilusión y trabajo ajeno.

César Gómez Castellanos (Madrid)

¿Podrías ordenarme en tu orden de preferencia «Reservoir Rat».,«Montezuma´s Revenge», «Bugs & Lola Bunny» y «Oddworld Adventure»?

«Bugs Bunny», «M. Revenge», «Reservoir Rats» y «Oddworld».

¿Cuál es mejor, «ISS» o «KoF Heat of Battle»?

Yo me quedo con el segundo.

¿Funcionaría «Quest For Camelot» en una Game Boy normal?

Si no lo metes al revés, sí.

¿Qué juegos decentes hay en la colección Nintendo Classics?

Toda la serie «Super Mario Land» (1,2 y 3), «DK Land», «SF 2», «Tetris», «Metroid 2»...

Miguel Sanchís (Benidorm)

Un nuevo usuario de PlayStation.

Hola Yen (qué guay), tengo unas cuantas dudas y espero que me las resuelvas.

Tengo algo de pasta y me pensaba comprar la Play. El primer juego que me voy a comprar es el «Gran Turismo». De segundo quería uno de rol. Ordéname estos: «Final Fantasy VII», «Wild Arms», «Tenchu». ¿Vale la pena que me compre «FF VII» cuando le falta tan poco al VIII?¿Cuando salga el VIII, el VII saldrá en Platinum?

Sí que tienes dudas, sí. Vamos a ver si no me hago un lío con los palotes. Si te gusta el rol cómprate «FF VII» sin dudarlo (por cierto «Tenchu» no es un juego de rol). Eso de que le queda poco al VIII no sé donde lo has sacado. Acaba de salir en Japón, y todavía tienen que pasar mucho meses hasta que llegue a España. En cuanto a si el VII saldrá en Platinum, yo espero que sí, y efectivamente, supongo que lo hará cuando llegue el VIII a nuestro país. Pero como digo, la cosa va para largo.

También me gustaría comprarme un juego de lucha, pero barato. En un principio pensé en «Soul Blade» que está en Platinum ¿Hay alguno mejor de Platinum?

Creo que «Soul Blade» es la mejor opción. También tienes «Tekken 2», pero gráficamente no es tan bueno.

También me gustaría comprarme el «Time Crisis», pero se dice que es algo monótono porque una vez acabado ya se sabe dónde están los enemigos y siempre hacen lo mismo. ¿Para usar el «Time Crisis» se necesita pistola o vale con el pad de control?

No te falta razón, pero el juego tiene la suficiente durabilidad como para entretenerte durante bastante tiempo. Desde luego, si decides hacerte con él, la pistola se torna casi imprescindible si le quieres sacar todo el partido al juego, aunque sí, también puedes usar el pad.

Me gustaría también un plataformas en 3D, largo, a poder ser en Platinum y tenía pensado estos. Ordénamelos: «Crash Bandicoot», «Croc», «Hércules» de Platinum, y luego «Crash Bandicoot 3» y «Tombi». ¿Hay alguno más y más divertido que no sea «Heart of Darkness»?

A sus "ordenes". De todos los que me nombras, el mejor sin duda es «Crash 3». Si lo que quieres es Platinum, la primera parte de este juego no está mal, aunque queda bastante lejos de la tercera. También en Platinum está «Abe´s Oddysee», un juego muy parecido a «Heart of Darkness» que combina plataformas e inteligencia, y es realmente largo y muy difícil.

Otro juego que me ha llamado la atención es «Gran Thef Auto» ¿Qué me puedes decir sobre él? ¿Es divertido?

Técnicamente es un poco flojo, pero hay gente que lo encuentra muy divertido. A mí personalmente no me gusta, pero reconozco que tiene su morbo. Además está en Platinum.

Me gustaría una aventura gráfica ¿qué tal está «Abe´s Oddysee» ¿hay alguna otra en Platinum?

Me parece que no tienes muy claro esto de los géneros.

Soraya Recio Coll. Barcelona.

Opinión

Sobre la "lista negra" de los mangas

Quería dar mi opinión respecto a la "lista negra" del concurso de mangas: Sí, es verdad que hay nombres que se repiten de un año a otro, entre ellos el mío, y puedo aseguraros que no conozco a nadie de Hobby Consolas. Y sois libres de crerlo o no.

Como bien dijo Pablo, *"a la hora de elegir los ganadores no sólo hay que tener en cuenta la calidad, sino también la originalidad, el esfuerzo, el argumento...",* lo cual es totalmente sensato y justo para todos. Ahora bien, *"y si uno ganó la edición pasada no cogerlo de nuevo como ganador y dejar que algún otro que no haya ganado nunca gane"* me parece discriminatorio e infantil, ya que, al igual que tú y el resto de gente que nos gusta dibujar, siempre intentamos hacerlo lo mejor posible.

Elegir 30 ganadores entre unos 2.000 aproximadamente es una ardua tarea, la cual implica imponer un criterio de "calidad" y "contenido" determinados. Por lo que, por muchas veces que participe cualquier persona, no quiere decir que tenga que ganar algo necesariamente.

David Soto Brown

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

Castlevania 64 ocupa nuestra portada, de la mano de la primera review. Dentro, además, podrás ver una suculenta preview de lo último de EA, Beetle Racing, y alucinar con las primeras imágenes de A Bug´s Life.

Por sólo 395 PTA

Reportajes

Nuevos juegos para el Expansion Pak

Presentamos Quake II, Vigilante 8, Shadowman, Road Rash 64...

Los bombazos que vienen de Konami

Te contamos cómo serán Goemon 2, Hybrid Heaven, NBA 99, ISS 99 GBC...

Supertest GB

Todos los juegos y periféricos para tu portátil

Todo el "alimento" para tu Game Boy y GBColor. Software y periféricos.

Guías

Los 50 mejores trucos de Zelda 64

Y además, última entrega de V-Rally y Zelda 64: Turok 2, Body Harvest...

REGALO

Libro de 32 páginas con todos los secretos de Rogue Squadron

Regalamos 20 cartuchos de «Beetle Adventure Racing»

«Abe´s», como ya te he dicho antes, es más bien un plataformas que exige gran inteligencia para resolver las complicadas situaciones que se suceden ¿Lo coges? Bueno. Si buscas una aventura gráfica, (de esas en las que hay que hablar mucho con otros personajes y encontrar objetos para luego utilizarlos en el lugar oportuno), la mejor es «Broken Sword II» y no está mal de precio.

Pablo (Ourense).

Una nueva Nintendo.

Hola Yen. Me llamo Daniel, te hablo desde Portugal, soy un fiel seguidor de HC, tengo una N64 y unas cuantas dudillas.

He oído rumores de una nueva Nintendo. Si es verdad, ¿cuándo saldrá?

Vas a tener suerte. Por primera vez, puedo confirmar que Nintendo sí que está trabajando en una nueva consola. No sé por que lo hago, porque me veo el mes que viene nadando entre miles de cartas preguntándome cuánto costará, si será compatible, si la cuñada de Miyamoto estudia empresariales... En fin. De momento sólo puedo deciros que es verdad, aunque no se sabe ningún detalle más al respecto, y mucho menos la fecha de lanzamiento.

¿Saldrá algún juego tipo Zelda? Si es así ¿Cuándo saldrá?

Tipo «Zelda» sólo está «Zelda», así que como no sea «Zelda 2»... si es que a Miyamoto le da por hacerlo, claro.

¿Es que no saldrá a la venta el 64DD? Si es así ¿por qué?

¿Es que no vais a dejar de preguntármelo? Sí, es así ¿Por qué no os leéis las docenas de respuestas en las que os he dicho que Nintendo desechó la idea ya hace tiempo por no considerarlo un producto interesante?

¿Saldrá a la venta algún juego tipo «Theme Hospital»?

Bueno, de estrategia va a salir «Command & Conquer» en Septiembre, aunque no es lo mismo.

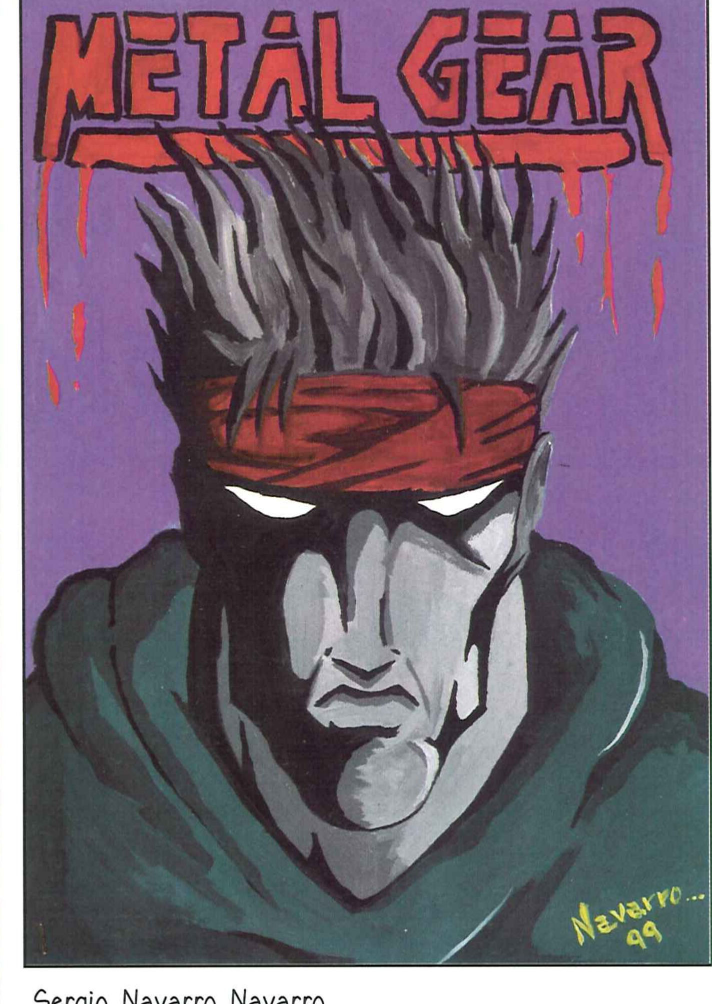
Dime dos buenos juegos de los más recientes sin ser «Zelda» o «Turok 2», y dos buenos juegos que vayan a salir sin ser «Hybrid Heaven», «Perfect Dark» o Castlevania 64».

Recientitos que ahora queman «FIFA 99» y «Rogue Squadron», por ejemplo, y como éxitos futuros «Shadowman» y «Monaco GP 2», ya que sólo me pides dos.

Yo como soy portugués ¿Puedo participar en vuestros concursos?

Lo siento, pero no. Los portugueses y los nacidos en Cogolludo de Arriba son los únicos habitantes del planeta que no pueden participar en los concursos de Hobby Consolas según la normativa interna... Es broma, sí que puedes. Si cumples las fechas, claro.

Daniel Rodrigues (Portugal).



Sergio Navarro Navarro.

Más cuestiones N64.

Hola Yen. Tengo la N64 y quiero hacerte unas preguntas sobre ella.

¿Sabes cuántas se han vendido en España y en Japón desde su lanzamiento?

En España debe haber cerca del medio millón y en Japón varios millones (lo siento pero no tengo los datos después de la salida de Zelda y no quiero darte una cifra equivocada).

¿Sabes si se está haciendo la segunda parte de «Mario 64»?

Pues parece que Miyamoto ha dicho que lo reserva para la próxima máquina de Nintendo.

Cuando se lanzó la consola se dijo que saldría el juego «Donkey Kong Country 64» ¿Sabes algo sobre esto?

Sí, que quien lo dijo sabía lo que decía, porque lo tendremos aquí en Diciembre.

Tengo el «Mario 64», el «ISS 64», el «Zelda» y el «F-1 GP». ¿Qué juego me recomiendas sin ser «Turok 2»?

¿Qué pasa? ¿Que les tienes manía a los dinosaurios? En fin, viendo los juegos que tienes, yo me haría con «Goldeneye 007», «Mission Impossible» o «Rogue Squadron».

¿Cuál es el nuevo proyecto serio de Nintendo después de «Zelda» y para cuándo saldrá?

El más serio creo que es pintar las paredes de la oficina de Miyamoto, porque al parecer ya no le gusta el color. En cuanto a juegos, ya lo hemos hablado, el proyecto más fuerte es «Donkey Kong 64».

¿Qué juego es mejor, «Metal Gear» o «Zelda»?

No son dos juegos comparables, pero sí te puedo decir que ambos son dos obras maestras.

¿Por qué no triunfa la N64 en Japón? ¿Se han vendido muchas consolas desde la salida de «Zelda 64»?

Ya te he dicho que no tengo los datos precisos, aunque sí se que el juego ha conseguido aumentar el parque de N64 en Japón. Yo no estoy de acuerdo en que no haya tenido éxito, lo que pasa es que no ha tenido tanto éxito como PlayStation. Es una cuestión de mercados. En USA, por ejemplo, las cosas le han ido muy bien a N64.

Jacobo Alvarez (Orense).

Juegos PlayStation.

Hola Yen, espero que estés bien y te voy a preguntar unas cuantas cosas que para ti son casi todas fáciles porque lo sabes todo.

¿Cuánto valdrá el terrorífico «Armageddon»?

Y la "C" para quien la dejas "olega". Pues sale en Junio y valdrá unas 8.000 pts.

¿Cuál te comprarías «Metal

MUNDO GAMES

PEDIDOS: 91 433 16 44

O.D.T	FORMULA 1 98	C. BANDICOOT WARPED	5º ELEMENTO	TEKKEN 3
5990	6990	6990	6990	7490

I. SUP. STAR SOCCER 64	DUAL HEROES	TETRISPHERE	DUAL PSX XTREME
4990	9490	7490	3990

MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)

MADRID Marqués de Viana 57 (91 572 26 91)

MADRID Mayor 4, 2º12 (91 522 32 99)

MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)

ARANJUEZ G. Nuevo Aranjuez 3 (91 891 22 89)

PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)

CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)

VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)

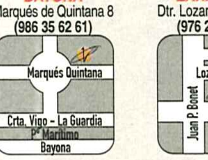
TRES CANTOS C.C.La Rotonda 2ªpl.

BAYONA Marqués de Quintana 8 (986 35 62 61)

ZARAGOZA Dtr. Lozano Monzón 9 (976 25 60 81)

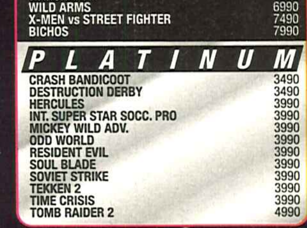
ALMERÍA Federico Gª Lorca 119

FIGUERES Sant Josep 15



PlayStation

ABE´S EXODUS	8490
ALUNDRA	7490
APOCALYPSIS	8490
ATLANTIS	CONS.
AZURE DREAMS	7990
BATTLESPORT	4990
BATTLESHIP	7490
BEAST WARS + CD CASE	7990
BOMBERMAN	5990
BUSHIDE BLADE + CD CASE	7990
BUST & GROOVE	6990
CLOCK TOWER + CD CASE	8490
COOL BOARDERS 3	8490
COLLIN MC RAE RALLY	7990
COLONY WARS: VENGANCE	7490
COPA DEL M. FRANCIA98 + CD CASE	8490
DARK LIGHT CONFLICT	6990
DEVIL DICE	6990
DISCWORLD 2 + CD CASE	6490
EXTREME SNOWBOARDING	7990
FIFA 99	7490
FINAL FANTASY VII	7490
FLUID + CD CASE	5490
FORMULA 1	3990
FORSAKEN + CD CASE	5490
GRAN TURISMO	6990
GLOBAL DOMINATION	7490
GRAND STREAM	6990
HEART OF DARKNESS	7490
INT. SUPER STAR SOCCER 98	8490
IZNOGOUD + CD CASE	5990
JET RAIDER II + CD CASE	7490
KLONOA	7490
LEMMINGS	4990
LIBERO GRANDE	7490
LITTLE BIG ADVENTURE	3990
MASTER OF MONSTERS	CONS.
MEDIEVIL	7490
MEGAMAN LEGEND	6990
MEGAMAN X4	6990
METAL GEAR SOLID	CONS.
MOTOR RACER 2	7490
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	7490
PACK 4: *OVERBOARD / INDEPENDENCE DAY / ACTUA SOCCER CLUB / THUNDERHAWK2*	9490
PITFALL 3D	8990
POCKET FIGHTER	7490
POINT BLANK	6990
PRO PINBALL BIG RACE USA	7990
PSYBADEK	7490
RESIDENT EVIL 2	8490
ROCK&ROLL RACING 2	3990
SCARS	7490
SNOW RACER 98	7990
SPYRO THE DRAGON	7490
SPIROU	7490
STREET FIGHTER COLLECTION	7490
STREME SNOW BREAK	6990
SUPER PANG COLLECTION	7490
TENCHU	8490
TIGER WOODS 99	7490
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMBI	7490
TOMB RAIDER 3	8490
TOCA TOURING CAR	4990
WARCRAFT II	4990
WILD ARMS	6990
X-MEN vs STREET FIGHTER	7490
BICHOS	7990

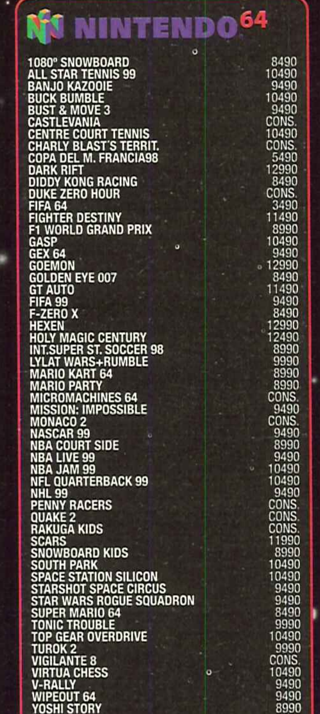


PLATINUM

CRASH BANDICOOT	3490
DESTRUCTION DERBY	3490
HERCULES	3990
INT. SUPER STAR SOCC. PRO	3990
MICKEY WILD ADV.	3990
ODD WORLD	3990
RESIDENT EVIL	3990
SOUL BLADE	3990
SOVIET STRIKE	3990
TEKKEN 2	3990
TIME CRISIS	3990
TOMB RAIDER 2	4990

LIBERA 100 (Marzo/Abril)

NINTENDO 64



1080º SNOWBOARD	8490
ALL STAR TENNIS 99	10490
BANJO KAZOOIE	9490
BUCK BUMBLE	10490
BUST & MOVE 3	9490
CASTLEVANIA	CONS.
CENTRE COURT TENNIS	10490
CHARLY BLAST´S TERRIT.	CONS.
COPA DEL M. FRANCIA98	5490
DARK RIFT	12990
DIDDY KONG RACING	8490
DUKE ZERO HOUR	CONS.
FIFA 64	3490
FIGHTER DESTINY	11490
F1 WORLD GRAND PRIX	8990
GASP	10490
GEX 64	9490
GOEMON	12990
GOLDEN EYE 007	8490
GT AUTO	11490
FIFA 99	9490
F-ZERO X	8490
HEXEN	12990
HOLY MAGIC CENTURY	12490
INT.SUPER ST. SOCCER 98	8990
LYLAT WARS+RUMBLE	9990
MARIO KART 64	8990
MARIO PARTY	8990
MICROMACHINES 64	CONS.
MISSION: IMPOSSIBLE	9490
MONACO 2	CONS.
NASCAR 99	9490
NBA COURT SIDE	8990
NBA LIVE 99	9490
NBA JAM 99	10490
NFL QUARTERBACK 99	10490
NHL 99	9490
PENNY RACERS	CONS.
QUAKE 2	CONS.
RAKUGA KIDS	CONS.
SCARS	11990
SNOWBOARD KIDS	8990
SOUTH PARK	10490
SPACE STATION SILICON	10490
STARSHOT SPACE CIRCUS	9490
STAR WARS ROGUE SQUADRON	9490
SUPER MARIO 64	8490
TONIC TROUBLE	9990
TOP GEAR OVERDRIVE	10490
TUROK 2	9990
VIGILANTE 8	CONS.
VIRTUA CHESS	10490
V-RALLY	9490
WIPEOUT 64	9490
YOSHI STORY	8990
ZELDA	8490

SEGA SATURN

BATTLE MONSTER	2990
BLAST CHAMBER	1990
DARK LIGHT CONFLICT	1990
EURO SOCCER 96	1990
FORMULA KARTS	1990
HI-OCTANE	1990
MADDEN 97	1990
MAGIC CARPET	1990
NBA LIVE 97	1990
NHL HOCKEY 97	1990
PRIMAL RAGE	2990
PRO PINBALL	1990
RISE OF THE ROBOTS 2	2990
SHOCK WAVE ASSAULT	2990
SLAN JAM 96	1990
SPACE HULK	1990
TEMPEST 2000	1990
THEME PARK	4990
THOSINDEN URA	2990
TRUE PINBALL	2990
WORLD WIDE SOCCER 97	1990
WORLD WIDE SOCCER 98	2990

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	3990
BATMAN 2	2990
BATMAN 3	3490
BUBBLE BUBBLE 2	3490
BUST&MOVE 2	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
DUCK TALES 2	2990
FIFA 98	3990
FLINSTONES 2	3490
INDIANA JONES	3490
INT.SUPER ST. SOCCER	5490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LUCKY LUCKE	4990
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	4490
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
POPEYE	2990
ROAD RUSH	4990
ROGER RABBIT	3490
SPIDERMAN 3	2990
STREET FIGHTER 2	3990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TOP GUN	3990
TURTLES 3	3990
WARIO LAND 2	5490
WINTER OLYMPIC	3490

COLOR

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3990
GAME WATH GALLERY 2	4990
PITUFOS 3	5490
POCKET BOMBERMAN	4990
QUEST FOR CAMELOT	5990
SYLVESTER & TWEETY	4990

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSIC	3990
BONKERS	4490
EXO SQUAD	4490
FIFA 98	4990
HEADON SOCCER	4990
MEGA BOMBERMAN	4490
NBA JAM	4990
NFL 96	4990
NHL 97	3990
INTERNA. SOCCER DELUXE	4990
POCAHONTAS	4990
PRIMAL RAGE	4990
W. CHAMPION SOCCER	3990
WORMS	4990

CONSOLAS

GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
GAME BOY COLOR	12990
NINTENDO 64 + FIFA 64	20990
NINTENDO 64 + 2ºMANDO	21490
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22990
PLAY+2ºMANDO+MEMO. + JUEGO	CONS.

JOYPAD/MANDOS

ARCADE JOYSTICK SN/MD	1490
N64 TRANSPARENTE EXTREME	3590
PSX JOY PAD EXTREME	1990
DUAL SHOCK SONY	4990
DUAL SHOCK EXTREME	3990
SEGA SATURN	1990

SUPERNINTENDO

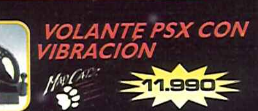
EARTH WORM JIM 2	4990
FIFA 98	5490
JUNGLE BOOK	5490
KILLER INSTINCT	2990
KIRBY´S DREAM COURSE	3990
KIRBY´S GHOST TRAP	3990
METROID	3990
MORTAL KOMBAT 3	6990
MR. DO.	5490
PRIMAL RAGE	5490
REY LEON	5490
SPIROU	5990
SUPER TENNIS	3990
SUPER STREET FIGHTER 2	4990
STAR WARS	5490
TETRIS ATTACK	4490
TETRIS & DOCTOR MARIO	3990
TIMÓN Y PUMBA	5490
WINTER GOLD	5490
YOSHI ISLAND	5990
ZELDA	4990
WHITT	6890

OTROS SISTEMAS

GAME GEAR	1990-2990
MEGA CD	1990
MEGA 32X	1990
MASTER SYSTEM	2990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GB/GB POCKET	1290
IMPRESORA GAMEBOY	8990
LUPA LUZ GAMEBOY/POCKET	1290
GAMEBOY CAMERA	8990
RFU EXTREME N64/PSX	2490
EXTENSION CABLE NINTENDO64	990
RGB NINTENDO64 EXTREME	1590
RUMBLE P. N64+MEM. 1MB EXTREME	2990
MEMORY CARD 1MB N64 EXTREME	1990
EXTENSION CABLE PSX/SAT EXTR.	990
MEMORY C. 1MB PSX EXTREME	1990
MEMORY CARD 8MB PSX EXTREME	3990
PISTOLA G-45	6990
RGB PSX EXTREME	1990
LINK CABLE EXTREME PSX	1490
PISTOLA NAMCO EASY PSX	3990
RFU CABLE SATURN	1990
VOLANTE PEDALES/MARCHAS PC	12990
VOLANTE N64 + RUMBLE PACK	12990



VOLANTE PSX CON VIBRACIÓN 11.990

¡¡SUPEROFERTA!!

PATINES COMPETICIÓN + JUEGO PSX PLATINUM

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso)*. **URGENTE**: 750pts.; **NORMAL**: 450pts.
Para pedidos de menos de 3.000 pts. el coste del envío será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

DIRECCION: .... **POBLACION:** ....

PROVINCIA: .... **CP:** .... **TEL:** ....

CONSOLA: ....

Título 1: ________ (ptas) Título 2: ________ (ptas)

Título 3: ________ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA

RIVAL SCHOOLS

RES. EVIL INFERNO

REAL RESIDENT

XMEN-S. FIGHTER

RIVAL SCHOOLS

MADRID

1990

APACHE

MOTORCYCLES

RESIDENT EVIL 2

PIRATES

JURASSIC

BARCELONA

Las genuinas pegatinas MEGASTICK están fabricadas en plástico semi-rígido de PVC brillante de alta calidad. Son removibles, intercambiables y coleccionables.
Distribuido por 3G GAMES.

Artículo patentado y registrado por 3G GAMES

Gear», «Silent Hill» o «Parasite Eve» en PAL?

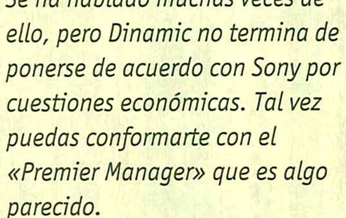
Pues si dispongo de dinero, me compraría los tres, si no puede que lo hiciera según el orden que tu mismo has realizado.

Tengo 11 juegos, 2 de fútbol, 1 de terror, 2 de lucha, 1 de coches, 1 de estrategia, 1 de rol, 2 de plataformas y 1 de baloncesto. ¿Qué crees, cuál me falta?

Te faltan 3 de risa, 2 del Oeste y 1 de pesca. Bueno, en serio, si tu idea es abordar todos los géneros habidos y por haber, tal vez se echan de menos en tu lista las aventuras, la acción, los shoot´em ups y los puzzles. Pero sobre todo, se echa de menos un «Tomb Raider». Eso suponiendo que el que dices que es de terror sea «Resident Evil 2».

Estoy harto de esperar, ¿Cuándo saldrá el «PC Fútbol» para PlayStation?

Pues te vas a hartar más, porque no parece que la cosa se concrete.



Se ha hablado muchas veces de ello, pero Dinamic no termina de ponerse de acuerdo con Sony por cuestiones económicas. Tal vez puedas conformarte con el «Premier Manager» que es algo parecido.

¿Cuándo saldrá «Colin McRae» en Platinum?

Es posible que lo haga si aparece la segunda parte, que tampoco está confirmada. Si te apetece comprártelo, no esperes más. Te puedes hartar.

Me he comprado «Command & Conquer» y me gustaba, pero he descubierto que no puedes grabarlo ¿Cómo puede ser eso?

Lo mismo me pregunto yo, porque yo sí que puedo salvar. Lo que no puedes es hacerlo en cualquier momento, como pasaba en PC, sino sólo al final de cada nivel.

¿De los Platinum, cuál de todos te comprarías?

Uf, difícil de decir es (parezco Yoda). Teniendo en cuenta los juegos que tienes.. yo te recomendaría «Tomb Raider II», «Soul Blade», «Resident Evil», «Abe´s Oddysee», «TOCA»... incluso «Bust A Move 2».

Juan Vicente García (Alicante).

La capacidad de los cartuchos.

Hola Yen. Verás tengo unas dudas sobre la capacidad de los cartuchos de N64.

¿Es «Zelda 64» el caso máximo de capacidad de un cartucho? ¿No es cierto que «Super Mario 2» y «DKC 64» irán en placas de 496 y 512 megas?

Tienes razón... en parte. Ya he comentado que es muy posible que «Mario 2» no salga para esta consola, en cuanto a «DKC 64» sí es posible que aparezca con 512 megas, y puede que no sea el único.

¿Y el 64DD, es cierto que será diferente al que se ha visto en ferias y fotos?

Y tan diferente, va a tener forma de batidora y será desmontable por piezas y adaptable a la batería del coche. No sé qué fotos habrás visto tu, pero como ya he dicho en unas 3.500 ocasiones, el 64DD no saldrá nunca, es un proyecto acabado, finiquitado, obsoleto, desechado, muerto, RIP...¿Os ha quedado claro?

¿«Goldeneye» o «Turok 2»? ¿Es corto «Turok 2»? ¿Para cuando «Perfect Dark»? ¿Sobre las 10.000 o más?

Cualquiera de los dos es una buena compra, aunque «Turok 2» es más espectacular gráficamente. ¿Corto Turok? Pero si mide casi 2 metros el tío... te puedo asegurar que el juego es largo de narices. «Perfect Dark» saldrá en verano y espero que cueste menos de 10.000.

Jesús (Valencia).

Broken Sword III.

Hola Yen, tengo una PlayStation y soy un apasionado de las aventuras gráficas.

¿Sabes si va a salir «Broken Sword 3» para mi consola, y para cuándo?

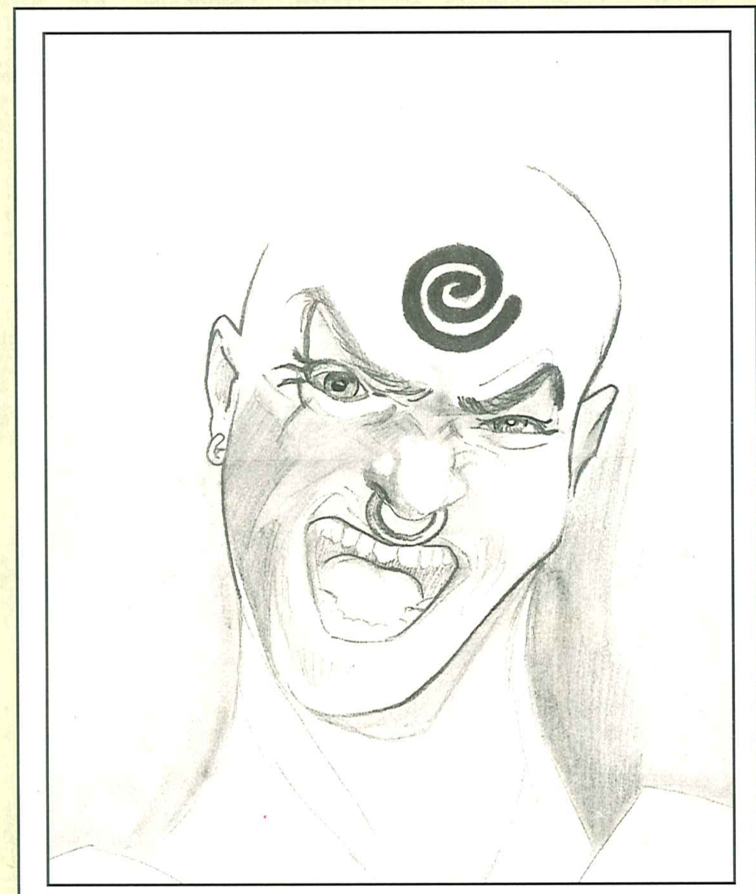
No eres el único que me lo ha preguntado. Por lo que sé, los programadores están trabajando en la versión para PC, aunque no

Opinión

La dichosa traducción

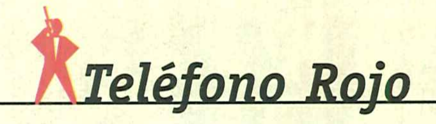
Soy poseedor de una N64 y estoy algo defraudado debido al tema de la dichosa traducción.
Resulta frustrante ver cómo en la consola de la competencia son traducidos la mayoría de los juegos, y además muchos de ellos doblados. Mientras tanto en la gran N ni tan solo un juego de la importancia y la envergadura de ZELDA está traducido.
El hecho de que los poquísimos juegos de N64 que contienen textos en castellano estén producidos y programados por compañías independientes y ninguno por parte de NINTENDO no deja de ser algo preocupante e incluso alarmante.
Y yo me pregunto: ¿Es que NINTENDO pasa totalmente del mercado español? Yo realmente no lo creo así, pero deberían demostrarlo de otra forma. No tienen excusa, que las intros no sean muy buenas y que las voces no estén dobladas es comprensible debido a la capacidad del cartucho, pero lo de los textos es imperdonable.
Lo único que pretendo es advertir a NINTENDO que corren peligro de perder a clientes como yo, NINTENDEROS de toda la vida, si continúan con la misma política respecto al idioma de los textos.

Ramón Coca (Barcelona)



Iván Primo. Barcelona

EXPOCÒMIC'99
II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN
EXPOGAMES'99
I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID
del 20 al 23 de mayo de 1999
Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres
Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid
Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid
Puntos de venta anticipada de entradas:
El Corte Inglés
Tiendas El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222
Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas del Palacio de Deportes
Exposiciones
El mundo del manga y el anime
Proyecciones en relación al mundo del comic
Presentación de las últimas novedades editoriales
Mesas redondas y coloquios
Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas
A&J TORRES
Empresas colaboradoras:
Onda 10 Madrid 102.7 FM
Onda Melodía Madrid 87.7 FM
Play
Micromanía
Nintendo Acción
Hobby
Promueve.
Comunidad de Madrid
Consejería de Educación y Cultura
Dirección General de Juventud
Organiza.
Asociación Cultural Feria del Cómic de Madrid
Sector Escultores 4-1ºD.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05



hay nada confirmado. Si finalmente sale en PC, lo que desde luego no parece que sea a corto plazo, es muy posible que llegue hasta PlayStation.

¿Podrías decirme las mejores aventuras gráficas de PSX en tu opinión, aparte de «BS 2»?

Apunta: «Discworld II», «Last Report» , «Atlantis» y «Egipto 1156 A.C.», por este orden. No sólo son las mejores, sino casi las únicas que puedes encontrar en estos momentos.

Fernando Antúnez (Almendralejo).

Neo Geo Pocket.

Hola Yen, próximamente voy a adquirir una Neo geo Pocket.

El «Pocket Tennis», ¿es bueno?

Le he visto muy poco, pero tiene buena pinta.

¿Para cuándo un juego de plataformas? ¿Y de rol?

Pues no lo sé.

¿Cuál es mejor NG Pocket o GB Pocket? ¿Apoyará SNK a su portátil hasta las últimas consecuencias?

Cada una tiene sus ventajas. NG Pocket tiene una muy ligera ventaja en calidad de imagen, el joystick es muy bueno y los juegos de lucha de gran calidad. GB Pocket es más pequeña, algo más barata y su catálogo de juegos es muchísimo más amplio. Me imagino que SNK apoyará a su consola con toda su fuerza. Ahora mismo es su opción doméstica principal. Además, por lo que sé está funcionando bastante bien.

Para finalizar, la pregunta más difícil de todas: ¿Por qué Laura - mi vecina la de Santoña- está tan buena? A mí se me ocurren un par de... razones, pero espero que tú me des la respuesta definitiva.

Este tipo de preguntas envíaselas a otra revista del sector. Seguro que ellos te dan una respuesta muy ocurrente.

Jaitor "cajones" (Santoña)

Un juego de cada.

Hola Yen, me llamo Iván tengo 12 años, una PlayStation y unas preguntillas.

Dime un juego de plataformas, otro de lucha (que no sea ni el «Tekken 2» ni el 3, ni «Final Bout» y una aventura gráfica.

«Crash Bandicoot 3», «Rival Schools» y «Discworld II».

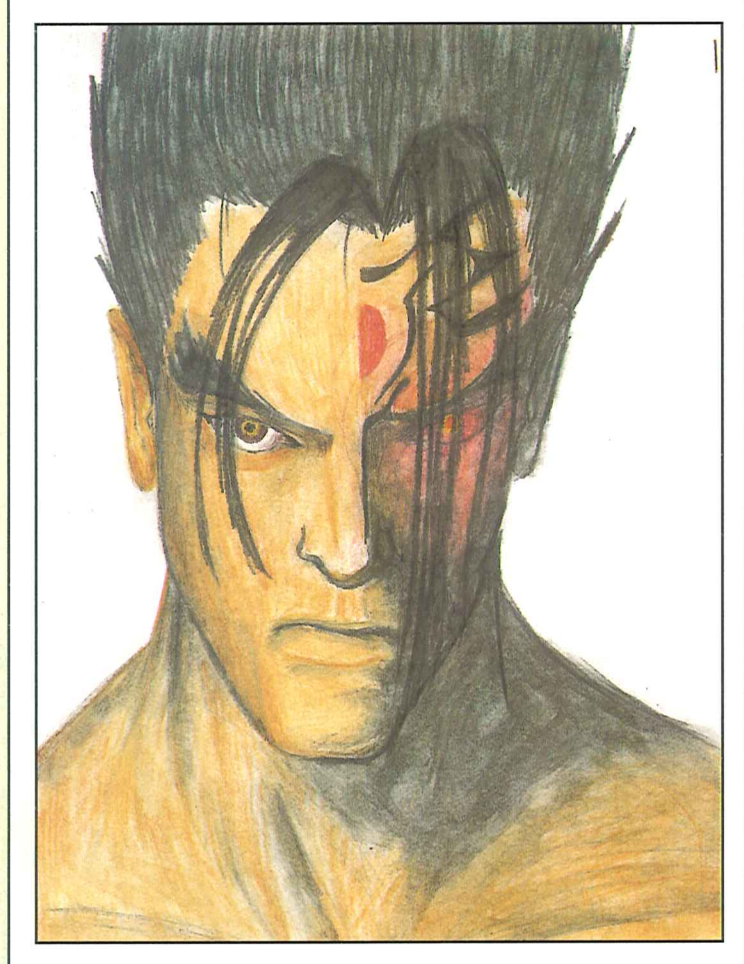
¿Qué juego te comprarías: «Asterix», «Crash 3», «Spyro The Dragon» o «Moto Racer II»? ¿Cuál es mejor?

Me compraría «Crash 3». Aunque el mejor es... «Crash 3».

¿En qué tienda puedo encontrar «El Mundo Perdido», que hace meses que lo busco?

Pero, ¡cómo lo vas a encontrar si está perdido! (lo siento tío, me lo has puesto a huevo). Yo que tú dejaría de buscarlo; si se ha perdido, mejor para ti. Pero si insistes, en Centro Mail, por ejemplo, y acaba de salir en la serie Platinum.

Iván Martínez (Barcelona).



Jonathan Pons Merino. Barcelona.

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre: Opinión.

La pregunta del mes

¿Qué consola me compro?

Ultimamente muchos me preguntáis sobre el tema de adquirir una nueva consola. Que si cuál me compro, que si tenéis una PlayStation y queréis saber si os merece la pena comprar una N64 (o la inversa), que si es mejor esperar a Dreamcast...

Evidentemente no voy a haceros ninguna recomendación en concreto, porque este tema se reduce a una sola cosa: el vil metal.

Si tenéis dinero para compraros varias consolas, hacedlo, pues vuestras posibilidades de diversión se van a multiplicar. De lo contrario, si tenéis que mirar la pela para sacarle el máximo partido a vuestra inversión, lo único que os puedo decir es que ya estáis en condiciones de saber cuál es la consola que mejor se adpata a vuestros gustos, pues el catálogo disponible para PlayStation y N64 es más que considerable.

En cuanto a lo de esperar a que salga Dreamcast... chicos, la consola tiene una pinta excelente, pero todavía hay que esperar a ver cuánto va a costar, qué precio van a tener los juegos... vosotros mismos.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes.
Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.

GLOBAL GAME GLOBAL GAME GLOBAL GA
¡NUESTRAS OFERTAS ACABARÁN CONTIGO!
http://www.globalgame-europe.com
Microsoft
OFERTA EXCLUSIVA
+ COMBAT FLIGHT SIMULATOR
9.900 Ptas.
14.900
ENTRE LOS COMPRADORES DE ESTE PACK SE SORTEARÁN 8 VOLANTES MICROSOFT
SIDEWINDER
Las tiendas Global Game:
QUART DE POBLET (VALENCIA) Calle Pizarro, 5 Tel. 96.153.75.20
MADRID 1 Calle José Abascal, 16 Tel. 91.593.13.46
BASAURI (VIZCAYA) Plaza Arizgoiti, 9 Tel. 94.440.29.22
VALENCIA C. C. Gran Turia Tel. 96.361.40.67
ALGECIRAS (CÁDIZ) Urb. Villa Palma, B. 7 - L. 1 Tel. 956.65.78.90
LAS PALMAS Alameda de Colón, 1 Tel. 928.382.977
MADRID 2 Calle Alcalá 395 Tel. 91.377.22.88
ZARAGOZA Sta. Teresa, 7 Tel. 976.56.36.69
VITORIA Calle Basoa, 14
Próximas aperturas:
BARCELONA 1 Zona Hipercor
MADRID 3 C. C. Alcalá Norte
ALBACETE Zona estación FF.CC.
CLUB LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MAS GRANDE DE EUROPA
0000 0000 0000 0000
VALIDA DESDE 01/99 HASTA FINAL 01/00
JOSÉ GARCIA PEREZ
GLOBAL GAME
Para más información sobre nuestra franquicia llámanos: 96.373.94.71

concurso

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR® SOLID

La aventura más alucinante del momento llega a PlayStation
para hacerte disfrutar de una apasionante misión de espionaje.
Participa en este concurso y sé el primero en conseguir uno de los fantásticos
juegos en castellano de «Metal Gear Solid» que sorteamos.

Identifica a los protagonistas de Metal Gear con su verdadero nombre y sus datos:

1. **2.** **3.** **4.** **5.** **6.**

bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO METAL GEAR.
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO y sus remitentes serán premiados con un juego METAL GEAR, un CD con la banda sonora del juego METAL GEAR y un lote de 3 pines. Seguidamente se extraerán otras VEINTICINCO que recibirán un juego METAL GEAR y un lote de 3 pines El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Marzo al 26 de Abril de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Mayo de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS, S.A.

!Regalamos 50 juegos de «Metal Gear Solid» en castellano, 25 CD´S de la B.O.S del juego y 150 pines!

a. ***Solid Snake.*** Nacionalidad: USA. Edad: 30 años

b. ***Doctora Naomi Hunter.*** Nacionalidad: Japonesa-India. Edad: 20 años.

c. ***Mei Ling.*** Nacionalidad: China. Edad: adolescente

d. ***Coronel Roy Campbell.*** Nacionalidad: EEUU. Edad: 60 años

e. ***Meryl Silverburgh.*** Nacionalidad: EEUU. Edad: 20 años

f. ***Psycho Mantis.*** Nacionalidad: Rusa. Edad: 30 años

Nombre / Apellidos

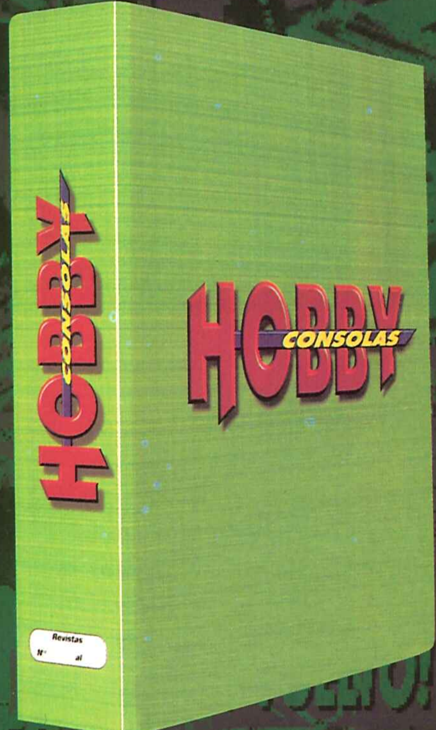
Dierección

Localidad **Provincia**

C.Postal **Telefono**

Respuestas: 1.: **2.:** **3.:** **4.:** **5.:** **6.:**

No te pierdas la mejor colección de **películas anime** que conseguirás con los siguientes números:



Y si quieres tener todas las revistas archivadas, **¡pide unas tapas!**

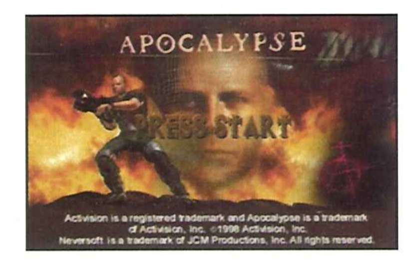
Por sólo 950 Ptas.

¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

Apocalypse

PLAYSTATION



- Check point:

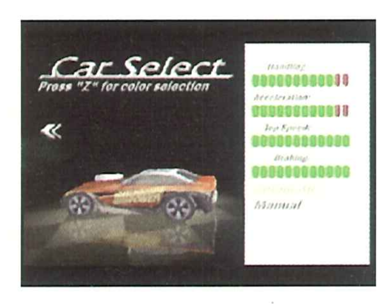
Activar este código te permitirá avanzar con más rapidez, ya que con él pondrás en marcha el puntos de salvar que están dentro de los distintos niveles. Con ellos conseguirás no tener que volver a comenzar desde el principio cuando te maten. Para introducirlo comienza una partida y pausa; ahora, sin dejar de presionar L1, pulsa CUADRADO, CIRCULO, X y suelta el botón superior.

- Vidas infinitas:

Este truco no necesita aclaración de ningún tipo, ¿verdad?. Para activarlo entra igual que antes en la pantalla de pausa y presiona TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO sin dejar de pulsar L1.

Top Gear Overdrive

NINTENDO 64



- Dos nuevos coches:

Los dos trucos que te proponemos a continuación se introducen en la pantalla del menú principal. Para ponerlos en marcha deberás presionar Z en las distintas opciones del menú siguiendo la siguiente numeración:

1- Championship, 2- Versus, 3- Set-Up y 4- Credits.

Por ejemplo, si el código es 1, 2, 4, deberás pulsar primero Z con la palabra Championship iluminada, después con Versus y por último Credits. Sabrás que el truco ha funcionado si ves una pequeña cara en la parte inferior de la pantalla.

-Un perrito caliente:

4, 2, 3, 1, 2, 2

-El "cochazo" de Nintendo:

1, 4, 2, 3, 2, 1, 3, 4

Star Wars: Rogue Squadron

NINTENDO 64

- Nuevos códigos:

Aquí tienes una larga lista de passwords a los que estamos seguros que sacarás el máximo partido. Ya sabes, introdúcelos y vuelve a la pantalla de presentación utilizando el botón A sobre la opción Back.

KOELSCH. Con éste tendrás acceso a una "nave" realmente extraña: un Cadillac imponente. Sólo podrás manejarlo en algunos niveles.

FARMBOY. Podrás volar con la mejor nave de la galaxia: EL Halcón Milenario.

TIEDUP. También podrás manejar las conocidas naves del Imperio. Para ello primero tendrás que introducir el código anterior. Luego usa este password y ve a la pantalla de selección de nave. Cuando estés situado en el Halcón milenario presiona ARRIBA y la cámara dará la vuelta para dejarte escoger esta otra.

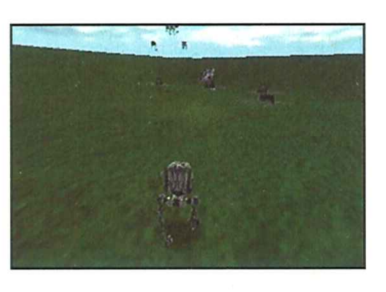
DEADDACK. Si el anterior código te ha gustado, éste te entusiasmará porque con él podrás escoger el nivel que más te apetezca.

HARDROCK. Es una simple curiosidad. Tú introduce el código, vuelve a la pantalla del menú principal y mira bien la cara de Luke.

IGIVEUP. Uno de los trucos más codiciados. Con él no agotarás las vidas por mucho que te empeñes en suicidarte.

CREDITS. No necesitas aclaraciones, ¿verdad?

RADAR. Y con éste pasa tres cuartos de lo mismo.



N 20

PLAYSTATION

- ¿Passwords?:

Ni sí, ni no, ni blanco ni negro. Se pueden considerar passwords ya que se introducen de la misma manera y en la misma pantalla, pero lo que estas claves conseguirán no lo hará ningún otro.

Armas extra: C, X, O, C, X, C, O, C

Bonus de nave: X, X, X, C, T, O, X, T

Bonus de nivel: C, C, C, T, O, T, C, C

Modo agua: O, X, C, T, T, O, T, O

Firewalls: X, X, C, X, X, X, T, T

Sin bonus: C, T, X, T, O, C, T, X

Desactivar los códigos: C, C, X, O, O, O, O, T

Recuerda que X=Cruz, C=Cuadrado, O=Círculo, T=Triángulo.

Spyro *the Dragon*

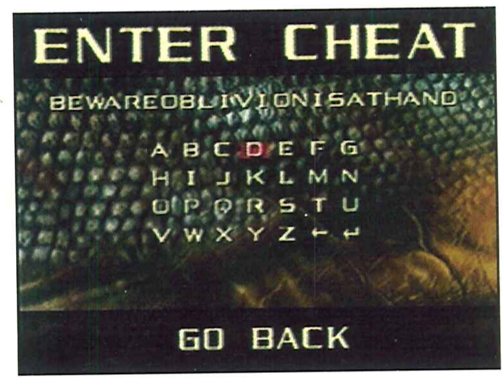
PLAYSTATION

- 99 vidas:

El mes pasado os pusimos al alcance de la mano el secreto para poder seleccionar nivel. Para completarlo ahora te diremos cómo conseguir 99 vidas de golpe, para que no puedas decir que nosotros no hemos puesto todo de nuestra parte para que te acabes el juego. Para activar el truco presiona CUADRADO (x6), CIRCULO, ARRIBA, CIRCULO, IZQ., CIRCULO, DCHA., CIRCULO en el menú del inventario y notarás enseguida su efecto.

Turok 2: *Seeds of Evil*

NINTENDO 64



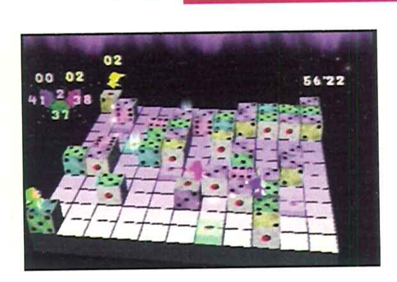
- Más y más:

El mes pasado te avisamos de que la lista de trucos de este juego prometía ser al menos tan larga coma la de su primera entrega. De todas maneras este código te facilitará mucho las cosas ya que con él conseguirás acceder a todas las ventajas al mismo tiempo. Recuerda que debes introducirlo en la pantalla "Cheats" del menú principal.

BEWAREOBLIVIONISATHAND

Devil *Dice*

PLAYSTATION



- Más rápido:

En el modo de juego Wars, tan pronto como tu vida se haya acabado, presiona TRIANGULO para que los personajes de la computadora trabajen más rápido y así poder volver a jugar antes. No está muy claro si es cuestión de ahorro de tiempo o, simplemente, puro vicio.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

HOBBYCONSOLAS
"Trucos a la carta"
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Enrique

Hola. Me llamo Enrique y me gustaría que me dierais unos trucos para el juego de Super Nintendo Turtles IV. Muchas Gracias.

Para conseguir 10 vidas extra ve al pantalla del título y presiona Arriba, Arriba, Abajo,Abajo, Izq., Dcha., B Y A. Ahora entra en la pantalla de opciones y cambia tu número de vidas hasta 10.

Paula Moreno Cruz

Quiero saber los trucos de Crash Bandicoot, por favor, que soy muy malo jugando.

Ve a la pantalla de passwords e introduce el que ves aquí para hacerte con todas las gemas y abrirte todos los caminos:

TRIANGULO (x4), X, CUADRADO, TRIANGULO (x4), CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO (x3), CIRCULO, CUADRADO TRIANGULO, X, X, X, X.

Alvaro.

Quisiera que me dieran los trucos que pudieran para: Streets of rage, Gunstar Heroes, Indiana Jones and the Last Crusade. Todos en la consola SEGA Genesis. Ojala manden lo mayor posible de trucos por que no me llego ni al 2° nivel de ninguno (me los regalaron para navidad...) AYUDA!!!!!! Se despide

Para poder seleccionar nivel presiona A, B, C, B, C, A, C, A, B en la pantalla que hay después del logo de Sega. Hazlo rápido para que funcione sin problema.

Israel Pérez Burgos (Tenerife)

¡Hola!, me llamo Israel y tengo tres dudas sobre el juego The Legend of Zelda de Game Boy. ¿Qué tengo que hacer para conseguir la llave que me permite la entrada al séptimo castillo cuyo nombre es Eagle Tower? ¿Para qué sirve la tercera melodía de la ocarina? ¿Qué tengo que hacer con el gancho de pescar que me da una anciana en Animal Village al yo darle una escoba? Si sois capaces de resolver mis dudas os estaré eternamente agradecido. Gracias

1.- Resucita al pájaro que encontrarás en el subterráneo que hay bajo el molino del pueblo con la balada de Marín. Después visita la cueva donde encontraste una zona demasiado larga para saltar y con su ayuda entra en el siguiente nivel.

2.- La tercera melodía te ayudará a entrar en el siguiente nivel (y último).

3.- No sé muy bien a qué gancho te refieres. A lo mejor es el anzuelo que le hace falta a un pescador que está con su barca debajo de un puente...

Tomás Martínez (Murcia)

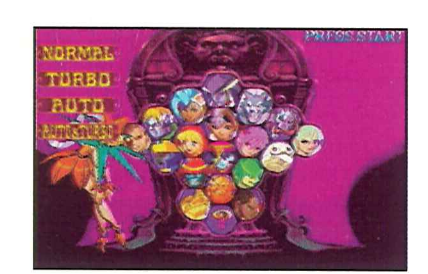
Hola, me llamo Tomas , tengo una Sega Saturn y el Tomb Raider, además de unos problemillas. Estoy en la pantalla "El palacio de Midas" y no sé subir a la parte de arriba, además no encuentro

Darkstalkers 3

PLAYSTATION

- Jugar con Shadow:

Ve a la pantalla de selección de personaje, sitúa el cursor sobre la interrogación (que hace que la selección sea aleatoria) y presiona cinco veces SELECT. Ahora presiona cualquier botón para confirmarlo. Con este personaje cada vez que ganes a un contrincante la sombra se apoderará de su cuerpo. De esta manera, en la siguiente ronda, verás como juegas con la apariencia del luchador que acabas de vencer.



- Jugar con Marionette:

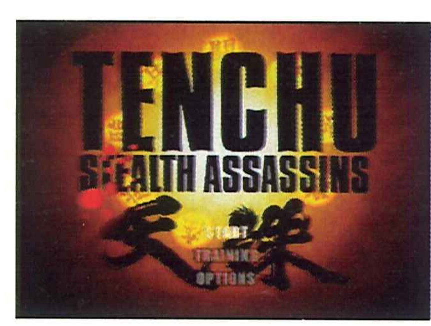
Ve a la pantalla de selección de personaje. Igual que antes ilumina la interrogación y presiona siete veces SELECT. Ahora presiona cualquier botón para confirmarlo. Con este otro personaje conseguirás que siempre luches contra el mismo luchador que tú empleas en ese momento. Una buena manera de medir tu habilidad real.

Tenchu

PLAYSTATION

- Debug Mode:

Pausa en cualquier momento del juego, presiona L1+R2 y pulsa ARRIBA, TRIANGULO, ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, DCHA., CIRCULO. Suelta ahora los botones L1 y R2 y pulsa lentamente L1, R1, L2 y R2. Si lo estás haciendo bien verás que la palabra "Pause" desaparece pero sin volver al juego. No te preocupes si no te sale a la primera, por una vez no es cuestión de rapidez, sino todo lo contrario. Ahora pulsa Start para volver a la partida y presiona L2+R2 para hacer que el nuevo menú aparezca en pantalla. La cantidad de cosas que podrás seleccionar en él te asombrará.



Formula 1 '98

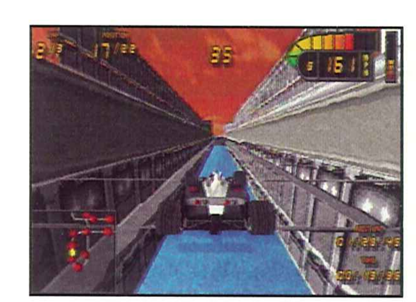
PLAYSTATION

- Dos nuevos circuitos:

Ve a la pantalla de selección "Piloto/Equipo" y presiona CIRCULO para entrar en las opciones. Ahora escoge la opción "Editar Nombre" e introduce cualquiera de estos dos.

Cheesy_Poofs: Pista de acrobacias. Un circuito realmente rápido, con curvas muy cerradas y numerosos cambios de rasante que harán que tu coche vuele.

Go_Cows: Forum Romano. Una pista sencilla, con la que los principiantes no tendrán problemas. Pero lo mejor, sin duda, lo bonita que es.



Wipeout 64

NINTENDO 64

- Una buena lista:

Con todos los trucos que te damos ahora seguro que te facilitaremos las cosas con este clásico de Nintendo. Para activar los dos primeros debes comenzar una partida en modo "Single Race" y pulsar Start para pausar el juego. Ahora introduce el código que prefieras pero sin olvidarte de que debes mantener pulsados los botones L, R y Z mientras tanto. Los otros tres se introducen en la pantalla del menú principal manteniendo pulsados también los botones L, R y Z. Sabrás que los trucos han funcionado cuando veas fogonazo verde en la pantalla. Además, todas las direcciones que ves en los códigos se realizan utilizando los botones amarillos.

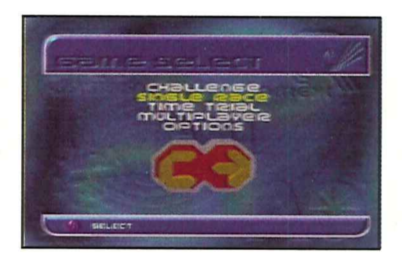
Energía infinita: ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA.

Todo el tiempo del mundo: ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO.

Nuevo circuito: IZQ., DCHA., ARRIBA, DCHA., IZQ.

Piranha 2: ABAJO (X4), DCHA., ARRIBA, IZQ.

Tecnología Cyclone: IZQ., DCHA., ABAJO., IZQ., DCHA., ABAJO, ARRIBA.



Glover

NINTENDO 64

- ¡Menuda lista!:

El mes pasado dimos un pequeño anticipo que, aunque os pareciera interesante, al lado de esta lista no tiene nada que hacer. Algunos de los trucos son como magias, para utilizarlos debéis pulsar el botón R ¿Estáis preparados? Recordad que los trucos se introducen con el juego pausado y con los botones de dirección amarillos.

Vidas infinitas: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ABAJO, DCHA.

Velocidad: IZQ., IZQ., DCHA., ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO, ABAJO.

Truco secreto: ABAJO, ARRIBA, DCHA., DCHA., ABAJO, IZQ., DCHA., DCHA.

Magia "Sapos": ABAJO, IZQ., ABAJO, ABAJO, IZQ., ABAJO, ARRIBA, IZQ.

Más grande: ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., IZQ.

Cámara torcida: DCHA., ABAJO, DCHA., ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., IZQ.

Ligeros: IZQ., IZQ., ARRIBA, IZQ., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA.

Magia "Muerte": ARRIBA, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., ARRIBA, DCHA., ARRIBA.

Checkpoints: ABAJO, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQ.

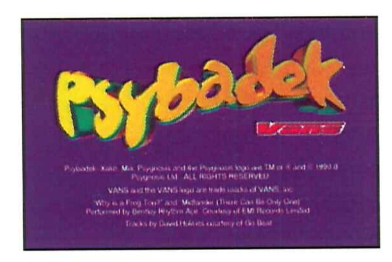
Desactivar todos los trucos: ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.

Psybadeck

PLAYSTATION

- Los dos que faltaban:

Seguro que los poseedores de este juego están la mar de contentos ya que parece que sus programadores se han esmerado a la hora de introducir buenos, variados y divertidos trucos. Para que todos los recorridos sean bastante más resbaladizos, y con ello hacer que sea más complicado manejar a tu personaje, introduce GREASEDDEK. Creemos que este es el que cierra la lista pero... quién sabe.



Trucos a la carta

ninguna pista para abrir las puertas, ¿tiene algo que ver con las 5 palancas que hay en está misma sala? ¿Cómo podría coger la vida que hay en uno de los muros esos altos? Mil gracias.

Las dos primeras preguntas se conectan. Sólo hay una manera de llegar a la parte de arriba: entrando por las puertas.

Para abrir las puertas hay que colocar las cinco palancas de la sala principal de maneras muy concretas. Las pistas que necesitas para mover las palancas están en la parte superior de las puertas de la sala, son dos símbolos. Uno de ellos significa que la palanca queda hacia abajo y el otro, como es normal, que queda hacia arriba. Sólo te queda probar.

Lo de la vida es más complicado, son una serie de saltos de unos muros a otros muy complicados.

Matthew E. Challoner (Elche)

Hola, me llamo Matthe. Tengo una PlayStation y Command & Conquer Red Alert. Me podíais decir el último password para cada CD. Gracias. Un saludo.

No lo dudes, aquí los tienes.
CD 1: 15EYWGZRY
CD 2: XN3PXHT3Y

José Marcos Reino (Orense)

Hola, me llamo Marcos y tengo una N64. Tengo un problema con el GoldenEye que no me deja conciliar el sueño. En la fase de Egiptian no sé qué tengo que hacer para coger la Pistola de Oro, porque cada vez que entro en la habitación donde está se cierra la puerta y aparecen las "Dronge Guns" que me dejan frito a tiros. Gracias.

Pues los cierto es que te queda toda una aventura por delante. Te habrás dado cuenta de que el suelo de la habitación está hecho a base de baldosas. La manera de llegar a la ansiada pistola es utilizando un camino especial. En el momento que pises una baldosa que no pertenece al camino la puerta se cerrará. No podemos marcarte la secuencia así que tu deberás probar poco a poco y, sobre todo, con mucha paciencia.

Ferrán Alvaro Saperas (Tarragona)

Hola, me llamo Ferran. Tengo la consola MegaDrive de Sega y el juego El Rey León. Pero también tengo un pequeño problema, en la octava pantalla hay un sitio donde hay una pared y no puedo pasar. ¿Qué puedo hacer? Si me lo responden estaré muy agradecido.

Creo que lo mejor en estos casos es utilizar un buen truco. Entra en la pantalla de opciones del juego y presiona Derecha, A, A, B y Start. Aparecerá el nuevo menú donde, entre otras cosas, podrás elegir nivel.

Nelson Nicola

Hola me llamo Nelson. Me gustaría saber el truco de todas las armas de Tomb Raider 2 para PlayStation. Gracias.

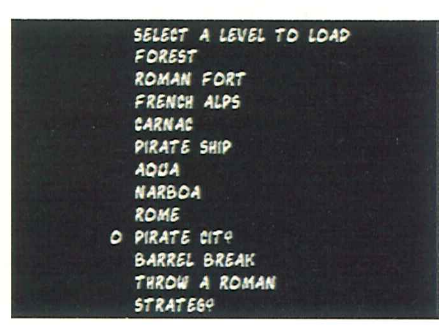
Es algo complicado de hacer. Comienza la partida. Da un paso a la Izq., otro a la Dcha. y de nuevo a la Izq. Después da uno Atrás y otro Adelante y haz que Lara gire tres veces sobre sí misma. Por último debes hacer que, mientras realiza un salto hacia Atrás ruede (se consigue pulsando Circulo en el aire. No es broma. Ya te avisamos de que era complicado.

Astérix

PLAYSTATION

- Menú de selección de nivel:

En la pantalla de elección de lenguaje presiona TRIANGULO y, sin soltarlo pulsa repetidamente ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA hasta que veas que aparecen las palabras "Cheat Menu Accept" en la pantalla. Continúa y comienza una nueva partida. Después de la escena de Panoramix aparecerá un menú sobre una pantalla negra en el que podrás seleccionar cualquier nivel, incluida la estrategia (los escogerás pulsando X). No nos des las gracias, estamos aquí para esto.



Akuji the Heartless

PLAYSTATION

- Debug Mode:

Para activar este truco comienza una partida y pausa el juego. Ahora pulsa L2 o R2 y, sin soltarlo, presiona IZQ., ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, DCHA., CUADRADO, IZQ., TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO, DCHA., DCHA. Sabrás que el truco ha funcionado porque así aparecerá en la pantalla de pausa. En él, entre otras cosas, podrás seleccionar nivel.

- Invencibilidad:

Junto con el truco anterior, este es de los más codiciados. Para poder contar con esta ventaja pausa el juego y, pulsa L2 o R2 igual que antes, presiona DCHA., DCHA., IZQ., TRIANGULO, X, ARRIBA, CIRCULO, IZQ. Si el truco funciona escucharás un sonido (además de notarlo casi al momento.

- "Spirit Spells" ilimitados:

Tienes que repetir los mismos pasos que en los dos trucos anteriores solo que esta vez la combinación de teclas es IZQ., TRIANGULO, IZQ., IZQ., CIRCULO, IZQ., TRIANGULO, DCHA., CIRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO. Solamente funcionará el truco una vez hayas encontrado tus primeros "Spirit Spells". Para ayudarte te diremos que están justo debajo de la cascada nada más comenzar el primer nivel.

Triple Play 99

PLAYSTATION

- Los mejores estadios:

En la pantalla de selección de estadio pulsa L2, L1, R1, R2, L1, R1, R2. Si el código es correcto oirás un sonido. Siempre está bien poder disfrutar de un buen espectáculo en un estadio casi majestuoso.

Virtual Pool 64

PLAYSTATION

- Una pequeña trampa:

Lo que ahora te proponemos no es un truco exactamente, sino más bien una trampa en toda regla. Si estás en plena partida, la CPU está a un sólo tiro de ganar y tú no estás por la labor de dejarte vencer, puedes poner en marcha esta táctica. Espera que la máquina esté preparando el tiro y presiona R y el mando direccional para hacer que su disparo cambie por completo de trayectoria. No parece nada glorioso ganar así pero en caso de apuro... bueno es saberlo.

Coolboarders 3

PLAYSTATION

- Tres nombres:

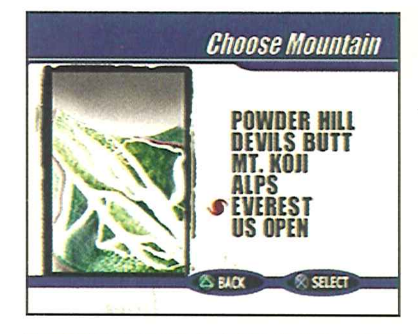
Dirás que somos demasiado atrevidos al proponerte los nombres que debes ponerles a tus personajes, pero te aseguramos que si nos haces caso, te llevarás gratas sorpresas.

Para introducirlos escoge la opción "Tournament".

WONITALL: Acceso a todos los recorridos

OPEN_EM: Todos los personajes y tablas

BIGHEADS: El clásico. Para activarlo pausa en cualquier momento.



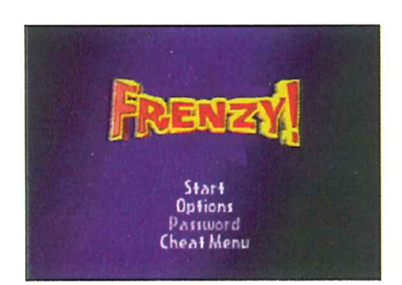
O.D.T.

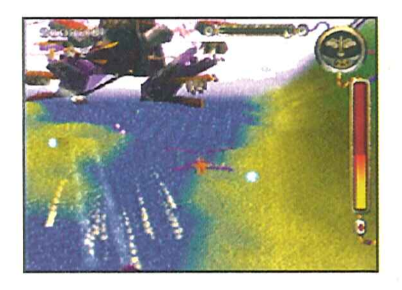
PLAYSTATION

- Al completo de maná: Sabemos que hemos tardado un poco en hacerte llegar este truco, pero la espera merece la pena porque, activándolo, no tendrás que volver a preocuparte, derrochando todo el poder que quieras. Para ponerlo en marcha pausa durante el juego y presiona IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CIRCULO.

Frenzy!

PLAYSTATION





- Todos los niveles: Para poder seleccionar cualquier nivel desde el principio ve a la pantalla de passwords e introduce PICKLE.

Al aceptar, la consola te dirá que el código es incorrecto pero no hagas caso y presiona TRIANGULO y regresa a la pantalla del menú principal.

Ahora verás que ha aparecido una nueva opción "Cheat Menu" desde donde podrás acceder a cualquier nivel.

Marvel Heroes vs S. Fighter

PLAYSTATION

- Jugar con Armored Spiderman: Si quieres que Spiderman luzca una llamativa "armadura" gris sólo tendrás que seleccionarle en la pantalla de selección de personajes, y después, con el boton SELECT pulsado, presionar cualquier botón.

Este truco también funciona con algunos de los demás personajes, así que prueba con todos ellos a ver qué pasa.

METAL GEAR SOLID

La pasión que tienen los japoneses por el mundo de los Ninjas ha incidido notablemente en el desarrollo de «Metal Gear Solid», porque, como sabréis a estas alturas, aquí de poco sirve entrar en una habitación y disparar como un loco. Será necesario ocultarse, evitar ser visto y atacar por la espalda silenciosamente. Una vez que hayáis aprendido las técnicas que conforman la base de este juego, será el momento de utilizar estas páginas que, básicamente, recogen todas las curiosidades, secretos y estrategias para exprimir al máximo uno de los mejores juegos de toda la historia.

Guía rápida para vencer a los jefes finales

Revolver Ocelot

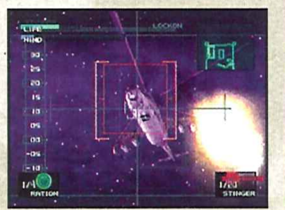
Sólo existe una forma de acabar con él, y es a balazos con la pistola Socom. Tenéis dos posibles variantes. La primera es esperar a que dispare todas las balas (ojo al indicador amarillo que aparece en la parte superior de la pantalla), momento que tendréis que aprovechar para acercaros a él y dispararle mientras carga. La otra forma es perseguirle constantemente, aunque en dirección contraria. Es decir, si Revolver está rodeando al Presidente Baker en el sentido de las agujas del reloj, Snake tendrá que hacerlo en sentido contrario. Esto nos permitirá acercarnos a él y dispararle a bocajarro. Procurad no tocar las cuerdas que rodean a Baker, porque de lo contrario ambos moriréis. Pasando por debajo de ellas, podéis coger munición.

Tanque

La única manera de hacer frente al tanque pilotado por Vulcan Raven y es "encestando" las granadas por la escotilla del carro de combate. Sin embargo, podréis conseguir que este desigual enfrentamiento sea un poco más fácil si utilizáis las granadas Chaff para desactivar el radar del tanque.

Hind D

Para derribar a este helicóptero hay que usar los misiles Stinger. Procurad tenerle localizado en todo momento, ya sea con la ayuda del mapa, con la vista subjetiva o apoyándoos en las paredes. Utilizad a menudo el botón R1 (para activar/desactivar el lanzamisiles) y usad los contenedores para protegeros.

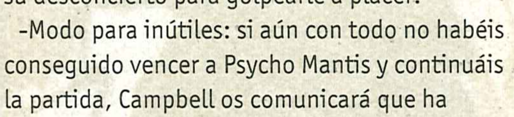


Psycho Mantis

-Modo difícil: usad las gafas infrarrojas y seguid los movimientos de Psycho. No uséis armas de fuego, sólo los puños. Uno de los mejores momentos para atizarle es cuando acabe de mover los tres sillones.

-Modo intermedio: si os ha matado una vez, Campbell os comunicará su punto débil. Basta con cambiar el mando con el que estáis jugando al puerto del segundo jugador, para que Mantis no pueda "leer" en vuestro cerebro. Aprovechad su desconcierto para golpearle a placer.

-Modo para inútiles: si aún con todo no habéis conseguido vencer a Psycho Mantis y continuáis la partida, Campbell os comunicará que ha descubierto otro punto débil. Si disparáis a las dos estatuas que están colocadas a ambos lados de la mesa (pegadas a la pared), Mantis perderá la concentración y podréis sacudirle a placer.



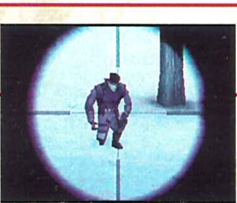
Cyborg Ninja

Contra este singular personaje no sirven las armas. Sólo podréis vencerle con la ayuda de las patadas y puñetazos y haciendo uso de las Gafas Termales para descubrir dónde se esconde cuando utilice su Dispositivo de Camuflaje. Cuando esté a punto de ser derrotado, comenzará a irradiar una poderosa energía que tumbará a Snake si se acerca demasiado. Será el momento de utilizar la ametralladora Famas para acabar con su sufrimiento.

Sniper Wolf en la torre de comunicaciones

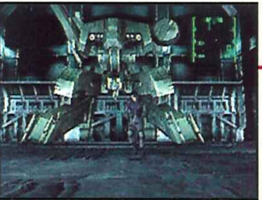
Sólo podréis vencer a esta "sexy" francotiradora utilizando el rifle PSG1 Sniper. La forma más sencilla de vencerla es apostándose cerca de cualquiera de las dos esquinas que dan lugar al pasillo que conduce a la torre de comunicaciones (no os coloquéis en medio, porque estaréis muertos antes de empezar a disparar). Para que este enfrentamiento sea un poco más sencillo os recomendamos utilizar el Diazepan, sustancia química que relajará las constantes vitales de Snake y que conseguirá que no tiemble su pulso. Esta sustancia la podéis encontrar en uno de los túneles de la zona de los lobos.

Sniper Wolf en la nieve



El esquema es el mismo que en la torre de comunicaciones (es decir utiliza el Diazepan y el rifle PSG1 Sniper). El mejor consejo que os podemos dar es que os fijéis bien en el vaho que produce la respiración de Wolf, y en último caso, que utilicéis las gafas termales para detectarla con mayor facilidad. El lugar idóneo para situar a Snake es debajo de uno de los pinos más cercanos a la entrada.

Metal Gear



Para convertir en chatarra a este tanque tendréis que utilizar los misiles Stinger. Este descomunal robot tiene dos puntos débiles que debéis destruir por orden: en primer lugar, los misiles tienen que concentrarse en uno de los hombros de Metal Gear, más exactamente en el que tiene un radar cilíndrico. Lo más inteligente es usar las granadas Chaff y esperar a que realice su ataque para después dispararle. Disparad una vez y moveos con rapidez. Cuando hayáis destruido el radar, vuestro siguiente objetivo será la parte inferior de la cabina del piloto. Es el momento de utilizar de nuevo las granadas Chaff para desorientarle y moveos por entre sus piernas para que le sea difícil acertaros. Cuando ganéis su espalda, lanzad un misil, y volved a jugar al escondite. Así hasta que reviente.

Liquid Snake

El enfrentamiento más esperado de todo el juego ha llegado. Liquid y Solid tendrán que demostrar cual de los dos domina mejor sus artes en la lucha cuerpo a cuerpo, porque aquí no hay arma que valga. Tendréis que esquivar la envestidas de Liquid y atacar con cuidado, porque él evitará algunos de nuestros ataques y contraatacará sin compasión.

No obstante, una vez que hayáis aprendido su rutina de ataque, será pan comido machacarle.

Vulcan Raven

Hay varias maneras de acabar con él: una es recoger minas Claymore (del campo de batalla con el tanque), sembrarlas en los cruces y esperar a que caiga en nuestra trampa. También podéis colocar C4 en lugares estratégicos, y explotarlos cuando pase, siguiendo sus movimientos con el radar. Usar los Stinger y los Nikita es menos aconsejable, porque su contraataque puede ser mortal. Mejor que no os "pille por banda" nunca.

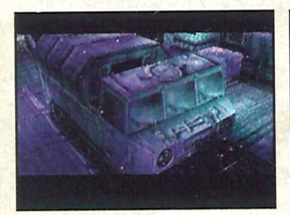
Guía rápida de curiosidades

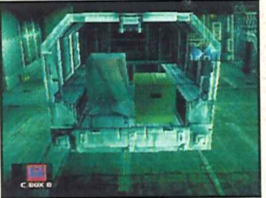
Jugando al escondite

Snake puede utilizar cualquiera de las tres cajas que se recogen a lo largo del juego para desplazarse, sin ser visto, por la base militar. Tened cuidado, porque algunos soldados son muy avispados y pueden darse cuenta de que las cajas no andan...si empiezan a sospechar, os pueden pillar "in fraganti".

La forma más barata de transportarse

Si os habéis fijado, cada una de las cajas lleva un letrero que indica su lugar de destino. Lo único que tenéis que hacer es subiros en un camión y esconderos dentro de la caja que más os interese para llegar a esa zona en menos tiempo. Así de sencillo, así de práctico.



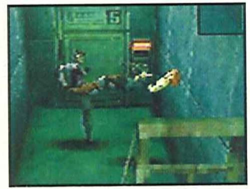


Como pillar a Meryl en paños menores

En algún momento del juego os encontraréis con la nieta de Campbell disfrazada de soldado dirigiéndose al cuarto de baño. Si llegáis al final del cuarto de baño en menos de cinco segundos, es decir, sin pararos un sólo instante, encontraréis a Meryl a medio vestir. Portaos bien ¿eh?

Agresiones sin maldad

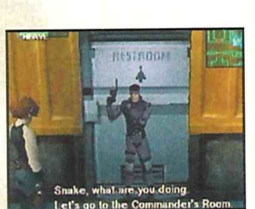
Si queréis reiros a costa de Meryl, os recomendamos que hagáis lo siguiente: En cualquier momento del juego arreadla un guantazo y esperad a ver su reacción. La chica, que no es tonta, os devolverá el saludo con un cordial sopapo.



Cómo poner nerviosa a Meryl

Si queréis que demostrar que no tienes ni remota idea de como tratar a las mujeres, mirad detenidamente a Meryl, pulsando el botón triángulo, para sacarle los colores. Podéis incluso utilizar los prismáticos para descubrir otra de sus reacciones.

Y si lo que realmente queréis es sacarla de sus casillas, perded el tiempo restregando vuestra espalda por las paredes.

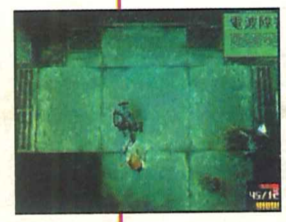


Meryl controlada

Cuando Psycho Mantis controle a Meryl, podréis pegarla sin temer consecuencia alguna. Otra curiosidad de este peculiar momento es utilizar la vista subjetiva. La perspectiva que nos ofrece esta vista en esta ocasión corresponde al campo de visión de Meryl en vez de al de Snake.

El mejor amigo de la mujer

Si os habéis quedado con ganas de devolverle a Meryl el guantazo os dio antes, probad a golpearla cuando se encuentre en la zona de los lobos. El más pequeño de todos los lobos se envalentonará y la defenderá a lo "bestia".



Incontinencia canina

Si ya os habéis repuesto de los mordiscos del lobo pequeño pero seguís empeñados en que Meryl se quede con el último golpe, prueba lo siguiente. Tened preparada cualquiera de las famosas cajas de las que os hemos hablando y a continuación golpead a Meryl. Inmediatamente después del golpe, activad la caja (pulsando el botón R1), de forma que Snake se esconda dentro de ella. Ahora el pequeño lobo no os podrá atacar, aunque os dejará un recuerdo que nunca olvidaréis.

¡Si hasta es útil!

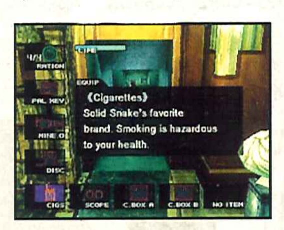
Si has pensado que la "meadita" del lobo no servía para nada, estás equivocado. Cuando vuelvas a pasar por la zona de los lobos equipa la caja para andar entre ellos sin que te ataquen. Si todo es cuestión de olfato ...

Vamos de caza 1

Si os habéis dado cuenta, en la torre de comunicaciones (donde tiene lugar el primer enfrentamiento con Sniper Wolf) hay una viga por la que pasan unos pequeños roedores. Disparad contra ellos y recibiréis una bronca en toda regla de Campbell.

El tabaco perjudica seriamente la salud

Si Snake consume tabaco durante mucho tiempo, su vida irá decreciendo progresivamente. Ahí queda el mensaje anti-tabaco de Konami.



Snake vestido de gala

Después de completar el juego por segunda vez, se nos permitirá guardar la partida. Al salvarla, las letras cambiarán de color. Comenzad una nueva partida, y al llegar al ascensor veréis a Snake vestido con smoking

A lo Spiderman

Para poder ver al Cybrog Ninja con un look muy parecido al de Spiderman, tenéis que seguir los pasos que os hemos explicado para ver a Snake con el smoking. Cuando os encontréis con él lo veréis con un nuevo uniforme.

El viejo truco del Ketchup

Cuando Snake complete la prueba del interrogatorio, será conducido a una celda. Para salir de ella hay dos posibilidades. La primera es esperar a que el soldado se dirija al baño y aprovechar este momento para escondernos debajo de la cama. Cuando vuelva no nos verá y abrirá la celda para buscarnos. Ya sabéis lo que hay que hacer. La otra forma es más divertida. Llamad a Otacon, quien os llevará comida a la celda. Equipad el Ketchup en vuestro inventario, tumbaos en el suelo y pulsad Círculo. La salsa de tomate se derramará simulando que os habéis desangrado. El soldado entrará, y podréis despacharle a gusto.

Vamos de caza 2

En el montacargas del segundo CD que lleva al enfrentamiento con Vulcan Raven, veréis que unos molestos cuervos se sobrevuelan la zona. Probad a golpearlos cuando se posen en la barandilla del montacargas o cuando lleguéis abajo y Campbell volverá a llamaros la atención.

Fotos fantasmales

Una vez que hayáis encontrado la cámara de fotos, podréis ejercer de parapsicólogos y fotografiar a unos cuantos fantasmas que se encuentran dispersos por todo el mapeado. Cuando hagáis la fotografía no veréis al fantasma, para verlo es necesario salir del juego e ir a la opción Album. Estos son los lugares donde encontraréis a los fantasmas:

-el guarda que está durmiendo en el helipuerto

-cuando el jefe DARPA muera de un ataque al corazón, fotografiad su cuerpo inerte

-antes de enfrentaros al Ninja, pasaréis por un pasillo plagado de cadáveres. Fijaos en el mapa, pues hay un punto parpadeando que nos está pidiendo a gritos una foto.

-uno de los dos posters que hay en el laboratorio de Otacon. Exactamente es el poster de los robots de Policenauts.

- tomad una foto de vuestro reflejo en el espejo del cuarto de baño donde descubristeis a Meryl cambiándose de ropa.

- la sala que hay enfrente de Metal Gear Rex. Si tomáis una foto del mapa del mundo que hay en esta sala, obtendréis un nuevo fantasma.

-fotografiad al guarda que se dirige al cuarto de baño en la planta donde se encuentra Psycho Mantis.

- la pequeña cascada que hay en el almacén donde tiene lugar el enfrentamiento con Vulcan Raven.

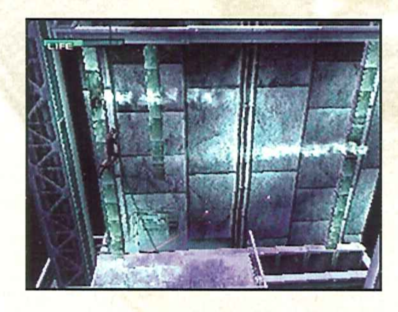
La consola de Otacon

Cuando os encontréis en el laboratorio donde os habéis enfrentado al ninja, echad un vistazo a una de las mesas. Veréis como el bueno de Otakon tiene preparada su PlayStation para echar una partida.

Situaciones especiales

El interrogatorio: este minijuego es decisivo para ver uno de los dos finales que tiene el juego.Su mecánica es bien sencilla: consiste en pulsar repetidamente el botón Circulo para superar las descargas eléctricas con las que Revolver Ocelot pretende hacernos "cantar" todo lo que sepamos sobre Metal Gear. Si superáis la prueba, podréis ver el final bueno del juego. Si queréis ver el final malo, tan sólo tendréis que pulsar el botón Select para rendiros. Así de simple.

Rappel: este subjuego no encierra ningún tipo de secreto detrás de él, pero resulta sumamente divertido. Para acceder a él, tendréis que recoger la cuerda que se encuentra a la entrada de la segunda torre de comunicaciones. Sólo podréis usarla en la azotea, después de que Liquid destruya el radar. En este minijuego sólo se utilizan dos botones: el botón Círculo sirve para alejarse de la pared



mediante un salto (podréis dirigir la dirección en la que queréis caer) y el botón X, que sirve para poder correr por la pared. La forma más sencilla de pasar este minijuego es bajar (pulsando abajo) mientras saltamos, sin parar nunca de saltar.

La escalera: no es ningún evento especial ni nada parecido, pero es el único momento del juego en el que tendremos que disparar indiscriminadamente. Los soldados nunca dejan de aparecer, por lo que os recomendamos que subáis a lo alto de la escalera lo más rápido que podáis, disparando sólo cuando os acorralen.

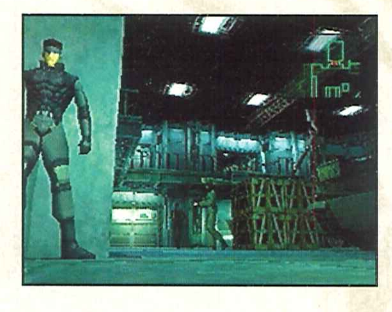
Persecución: en algún momento del juego, Liquid os perseguirá subido en un todoterreno y os

disparará sin descanso. Snake, que huye en un Jeep, podrá hacer uso de la ametralladora de su vehículo para acabar con Liquid. Como ya os hemos dicho anteriormente, resulta mucho más sencillo apuntar desde la vista subjetiva. Esta situación tampoco esconde ninguna sorpresa ni variación en el resto del juego.

La variada utilidad de algunos movimientos

Muchos de estos movimientos vienen recogidos en el manual de instrucciones, pero probablemente no sabréis alguna de sus utilidades extra.

Espalda contra la pared: Desde esta posición podéis llamar la atención de los guardias, dando unos pequeños golpes contra la



pared, si pulsáis el botón Circulo. Con ello conseguiréis atraer la atención de ese molesto guardia que no os deja pasar por la zona que os interesa.

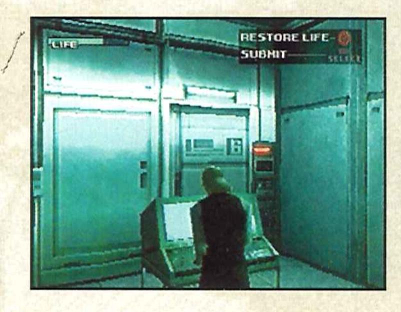
Coger/romper el cuello de los

soldados: estos dos movimientos se ejecutan de la misma manera, es decir, pulsando el botón Cuadrado cerca de un enemigo. La diferencia entre ambos movimientos reside en que, en el caso de coger por el cuello, si mantenemos el botón pulsado, nos permitirá pulsar cualquier dirección para arrastrar al soldado que hemos cogido sirviéndonos de escudo si nos disparan. Para romper el cuello lo que tendréis que hacer es pulsar repetidamente (unas 11 veces) el botón cuadrado.

La vista subjetiva: A veces esta vista se nos olvida, y tiene más utilidades de las que parece en un principio.

Si durante la tortura pulsáis el botón triangulo podréis ver a Ocelot toqueteando los botones de su infernal maquinita. En otros casos, como a la hora de dirigir los misiles Nikita o cuando disparamos la ametralladora del Jeep, la vista subjetiva nos permitirá apuntar muchísimo mejor.

Colocar C4 en la espalda de los soldados: equipa los explosivos C4 y espera a que algún soldado te de la espalda. Dirigios hacia él



y sin dejar de presionar la dirección pulsa el botón Cuadrado. El soldado dará la alarma, pero poco podrá hacer por él mismo. El resultado es...divertido

Disparar mientras corréis: como sucede en la vida real, disparar resulta mucho más difícil mientras estamos corriendo. Snake podrá hacerlo, sólo con la pistola Socom o la ametralladora Famas, si presionáis Cuadrado (para que Snake prepare el gatillo) y después presionáis X para que corra.

CENTRO MAIL
www.centromail.es
KONAMI
PlayStation
Reserva tu
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
en castellano
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PREMIUM PACKAGE
Juego
Camiseta
Libro
Banda sonora
Chapa identificación
Demo Silent Hill
PREMIUM PACK: 13.900
SOCIOS Centro MAIL: 12.900
METAL GEAR SOLID
BANDA SONORA: 1.690
SOCIOS Centro MAIL: 1.490
PAL
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PlayStation
REGALO:
DISCO CON
BANDA SONORA
METAL GEAR SOLID 2 CDs
+ DEMO SILENT HILL
8.990
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA
EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 5 DE ABRIL)

Objetos ocultos

Bandana: acaba el juego viendo el final bueno. Cuando termine la secuencia de video aparecerá la opción para salvar. Al guardar la partida, el título de la partida cambiará de color. Si comienzas una nueva partida con la que acabas de guardar, dispondrás de la Bandana desde que comiences a jugar. Para activarla sólo tienes que ir al menú de objetos. Con ella nunca tendrás problemas de munición, siempre y cuando la tengas equipada.

Cámara: para obtener la cámara debes poseer la tarjeta de acceso n 6. Se encuentra en la segunda pared falsa que hay cerca de la entrada al recinto donde tuvo lugar el enfrentamiento con Revolver Ocelot.Podréis salvar vuestras instantáneas en la tarjeta de memoria (2 bloques por foto).

Stealth: acaba el juego viendo el final malo. Al igual que sucede con la Bandana, tras terminar la secuencia se os dará una opción para salvar la partida. Al guardar los datos, el nombre de la partida cambiará de color. Si comienzas una nueva partida con ésta que acabas de guardar dispondrás del dispositivo de camuflaje desde el principio de la aventura. Si activáis este dispositivo podréis pasar desapercibido entre la inmensa mayoría de los soldados, pero no ante los perros y los jefes finales. Es de gran utilidad si queréis acabaros el juego en tiempo record.

Como conseguir el último nivel de dificultad

Completa el juego por tercera vez. Cuando la hayas hecho, aparecerán las palabras Modo Extremo debajo de la selección de nivel de dificultad.

El Ranking

Si os habéis dado cuenta, al finalizar el juego se nos asigna un rango (o más bien el nombre de un animal) que varía dependiendo de seis factores:

1) nivel de dificultad en el que habéis acabado el juego
2) los soldados que hemos eliminado (cuantos menos mejor)
3) las veces que nos han descubierto (cuantas menos mejor)
4) el número de veces que hemos guardado la partida
5) el número de veces que hemos continuado
6) el tiempo que hemos tardado en completar el juego.

Este es el listado de Rankings:

RANKING	FACIL	NORMAL	DIFICIL	EXTREMA	
1	Hound	Doberman	Fox	BigBoss	*Descubierto por el enemigo menos de cuatro veces. Menos de 25 soldados eliminados. Utiliza como mucho una ración. Sin continuar. Completa el juego en menos de 3 horas.*
2	Pigeon	Falcon	Hawk	Eagle	*Completa el juego en menos de tres horas*
3	Piranha	Shark	Jaws	Orca	*Elimina a más de 250 enemigos*
4	Pig	Elephant	Mammoth	Whale	*Utiliza más de 130 raciones*
5	Cat	Deer	Zebra	Hippopotamus	*Salva la partida más de 80 veces*
6	Koala	Capibara	Sloth	Giant Panda	*Completa el juego en más de 18 horas*
7	Chicken	Mouse	Rabbit	Ostrich	*Completa el juego combinado las condiciones de los rankings 4, 5 y 6*
8	Puma	Leopard	Panther	Jaguar	*Estos cinco últimos rankings siguen esta fórmula: X= numero de veces que hemos sido detectados Y= (10) X (número de soldados que hemos matado - 25) Nota: si el paréntesis (n. de soldados que hemos matado - 25) es igual a cero, Y tendrá un valor igual a 100.*
9	Komodo Dragon	Iguana	Alligator	Cocodrile	
10	Mongoose	Hyena	Jackal	Tasmanian Devil	
11	Spider	Tarnatula	Centipede	Scorpion	
12	Flying Squirrel	Bat	Flying Fox	Night Owl	

	0 Y 4	8 Y 16	8 Y 16	16 Y 20	20 Y
0 X 30	Rango 8	Rango 8	Rango 10	Rango 11	Rango 11
30 X 55	Rango 9	Rango 10	Rango 10	Rango 10	Rango 12
55 X	Rango 9	Rango 9	Rango 10	Rango 12	Rango 12

Últimos consejos

-Localiza a los soldados y las cámaras, y ten presente su campo de visión antes de realizar un movimiento.

-Vigila los campos de visión de los soldados y de las cámaras.

-Todas las cámaras tienen una “zona ciega”, utilízala para evitar que te descubran.

--Cuando consigas una nueva tarjeta de acceso es recomendable revisar todas las puertas cerradas que has dejado atrás.

-Cuando no sepas que hacer o estés ligeramente perdido recurre al Codec. Tus compañeros siempre te ayudarán

- Vigila los rastros que vas dejando: el aliento, las pisadas o tus estornudos alertarán a los soldados. Si tienes que pisar un charco o pasar por la nieve, es preferible que lo hagas tumbado, porque así evitarás dejar huellas.

-Procura no acercarte demasiado a los soldados que estornudan, porque Snake se constipará y estornudará como un loco cuando menos te interese. Si aún así caes víctima de la “gripe” de Alaska, busca por la base una medicina.

PlayStation

PERIFÉRICOS

www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK

19.900

¿¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA??

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX | DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX

ACTION REPLAY PRO DATEL — 8.990

CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) — 1.990

C. PAD GUILLEMOT ANALOG ST. SHOCK2 — 3.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA — 2.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER — 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)

C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER — 6.990

CONTROLLER — 2.100 (GRIS, NEGRO)

CONTROLLER DUAL SHOCK — 4.500

EQUALIZER DATEL — 5.990

GAMEBOOSTER DATEL — 8.990

JAM!! — 11.900 / 1.000

JOYSTICK ANALOG — 9.900

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE — 5.990

LINK CABLE — 3.500

MALETIN CONSOLE CASE — 3.200

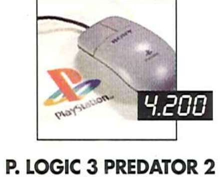
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE — 2.100

MEMORY CARD DATEL NEXGEN 360 (24X) — 5.990

MEMORY CARD SONY — 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)

MOUSE (RATÓN) — 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990

MULTI TAP — 4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) — 4.900

PISTOLA G-CON 45 — 6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT — 8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT — 7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2) — 3.500

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 5.490

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT — 8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 — 11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — 14.990

VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL — 12.990

V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO — 17.990

RECOMENDADOS

BICHOS — 7.990 / 500 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — 7.990 / 500

RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990 / 500

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE — 13.900 / 1.000 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

JUEGO + DEMO + CAMISETA + LIBRO + CHAPA DE IDENTIDAD+ BANDA SONORA

METAL GEAR SOLID — 8.990 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

INCLUYE DEMO SILENT HILL

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

IVA INCLUIDO

www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS / NOVEDADES

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

OFERTAS

ABE'S ODDYSEE

3.990

ACTUA SOCCER

3.490

ADIDAS POWER SOCCER

3.490

AIR COMBAT

3.490

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BUST-A-MOVE 2

3.990

COMMAND & CONQUER

3.990

COOL BOARDERS 2

3.490

CRASH BANDICOOT

3.490

CRASH BANDICOOT 2

3.490

CROC

3.990

DESTRUCTION DERBY

3.490

DESTRUCTION DERBY 2

3.490

DOOM

3.990

EL MUNDO PERDIDO

3.990

FANTASTIC FOUR

3.990

FORMULA 1

3.490

FORMULA 1 '97

4.990

FORSAKEN

3.990

G-POLICE

3.490

GRAND THEFT AUTO

4.990

HERCULES

3.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO

3.890

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

3.990

LOADED

3.490

MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE

3.990

MICKEY'S WILD ADVENTURE

3.490

MICRO MACHINES V3

4.490

MORTAL KOMBAT TRILOGY

3.990

MOTO RACER

CONS.

PANDEMONIUM

3.490

PORSCHE CHALLENGE

3.490

RAYMAN

3.290

RESIDENT EVIL

3.990

RIDGE RACER

3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

3.490

ROAD RASH

3.990

SCARS

4.990

SOUL BLADE

3.490

SOVIET STRIKE

3.990

SPACE JAM

3.990

TEKKEN

3.490

TEKKEN 2

3.490

TENNIS ARENA

4.990

TIME CRISIS

3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

4.990

TOMB RAIDER

4.990

TOMB RAIDER II

4.990

TOSHINDEN

3.490

TRUE PINBALL

3.990

V-RALLY

4.990

WIPE OUT 2097

3.490

WORMS

3.990

XENOCRACY

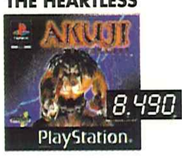
4.990

ABE'S EXODDUS

8.490

ACTUA POOL

7.490

AKUJI THE HEARTLESS

8.490

ALL STAR TENNIS '99

7.490

APOCALYPSE

8.490

ASTERIX

7.490

ATLANTIS

7.490

B-MOVIE

8.490

BLOOD LINES

6.990

BREATH OF FIRE III

7.490

BUST-A-GROOVE

7.990

BUST-A-MOVE 4

6.990

C3 RACING

7.490

CIVILIZATION II
CONS.

CENTRO MAIL

pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation

COLIN McRAE RALLY — 8.490

COMMAND & CONQUER: RETALIATION — 7.490

CONSTRUCTOR — 7.490

COOL BOARDERS 3 — 7.990

CRASH BANDICOOT 3 WARPED — 7.990

DARK STALKERS 3 — CONS.

DEVIL DICE — 6.990

DODGEM ARENA — 8.990

DRAGON BALL FINAL BOUT — 8.990

DUKE NUKEM: TIME TO KILL — 8.490

ELIMINATOR — 7.490

FIFA '99 — 7.490

FINAL FANTASY VII — 7.990

FORMULA 1 '98 — 7.990

GEX 3D: DEEP COVER GECKO — CONS.

GLOBAL DOMINATION — 7.490

GRAN TURISMO — 7.490

HARD EDGE — 7.990

HUGO — 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 — 8.490

KENSEI — 7.990

KNOCKOUT KINGS '99 — 7.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — CONS.

LIBERO GRANDE — 7.990

MASTER OF MONSTERS — CONS.

MEDIEVIL — 7.990

MEGAMAN LEGENDS — 7.490

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99 — 8.490

MONKEY HERO — CONS.

MONSTER SEED — 7.990

MORTAL KOMBAT 4 — 8.490

MOTO RACER 2 — 7.490

MUSIC — 6.990

NBA LIVE '99 — 7.490

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — CONS.

PEQUEÑOS GUERREROS — 7.490

POCKET FIGHTER — 7.490

POINT BLANK (+ PISTOLA) — 11.990

POOL HUSTLER — 7.490

POPULOUS III: EL PRINCIPIO — 7.990

PRINCE NASEEM BOXING — CONS.

PRO BOARDER — 7.990

PRO PINBALL: BIG RACE USA — 7.990

RALLY CROSS 2 — 6.990

RESIDENT EVIL 2 — 8.990

RIVAL SCHOOLS — 7.490

ROLLCAGE — 7.490

RUGRATS — CONS.

RUNNING WILD — 6.990

SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION — 7.490

SHANGHAI TRUE VALOR — 7.990

SPORTS CAR GT — CONS.

SPYRO THE DRAGON — 7.990

STREAK HOVERBOARD RACING — 8.490

STREET FIGHTER COLLECTION 2 — 7.490

T'AI-FU — CONS.

TEKKEN 3 — 8.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS — 8.490

TEST DRIVE 5 — 7.490

THE GRANSTREAM SAGA — 6.990

TIGER WOODS '99 — 7.490

TOCA TOURING CARS 2 — 8.490

TOMB RAIDER III — 8.490

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 — CONS.

VIVA FOOTBALL — 6.990

WARZONE 2100 — CONS.

WCW/NWO THUNDER — 8.490

WILD ARMS — 6.990

WING OVER 2 — 8.490

X-MEN vs. STREET FIGHTER — 7.490

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

pedidos por teléfono: 902·17·18·19

GAME BOY GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET

7.990

GAME BOY
6.990

GAME BOY POCKET COLORES

7.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER

990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3
1.490

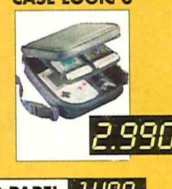
BATERÍA POWERPACK GAMESTER

2.490

GAME BOY CAMARA
7.990

GAME BOY PRINTER

9.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3

2.990

GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490

GAME BOY COLOR (PURPLE/CLEAR PURPLE)

12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2

2.990

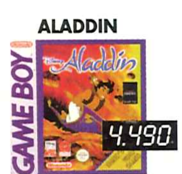
THE LEGEND OF ZELDA DX

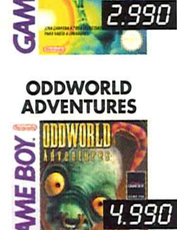
5.990

V-RALLY
5.490
500

GAME BOY

Título	Precio
ALADDIN	4.490
ALLEYWAY	2.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3.990
BUST-A-MOVE 3 DX	4.990
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DR. MARIO	2.990
DUCK TALES	4.490
F1 RACE	2.990
HERCULES	5.490
LA SIRENITA	4.490
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY´S DANGEROUS CHASE	4.490
MULAN	5.990
ODDWORLD ADVENTURES	4.990
PEQUEÑOS GUERREROS	5.990
ROGER RABBIT	4.490
SEA BATTLE	4.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990
YOSHI´S COOKIE	2.990





GAME BOY COLOR

Título	Precio
720°	5.990
BATTLESHIP	CONS.
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990
BUST-A-MOVE 4	CONS.
CENTIPEDE	CONS.
FROGGER	CONS.
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990
GEX: ENTER THE GECKO	6.490
HEXCITE	CONS.
HOLLYWOOD PINBALL	CONS.
KLUSTAR	CONS.
LEGEND OF THE RIVER KING	CONS.
LUCKY LUKE	CONS.
MEN IN BLACK: THE SERIES	6.490
MORTAL KOMBAT 4	5.990
NBA JAM ´99	5.990
PITFALL	6.490
POCKET BOMBERMAN	4.990
POWER QUEST	4.990
QUEST FOR CAMELOT	5.990
RAMPAGE WORLD TOUR	5.990
SHADOWGATE CLASSIC	CONS.
SHANGAI POCKET	4.990
SUPER BREAKOUT	CONS.
SYLVESTER & TWEETY	4.990
TETRIS DX	4.990
THE SMURFS´ NIGHTMARE	5.490
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990
WARIOLAND 2	5.990

Nintendo 64

www.centromail.es

1080° SNOWBOARDING — 8.490

ALL STAR TENNIS '99 — 10.490

BEETLE ADVENTURE RACING — 9.490

BODY HARVEST — 10.490

BUCK BUMBLE — 8.490

BUST-A-MOVE 3 DX — 9.490

CENTRE COURT TENNIS — 10.990

CHAMELEON TWIST 2 — CONS.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 — 4.990

DOOM 64 — 4.990 / 1.000

EXTREME G2 — 9.490

F-ZERO X — 8.490

GLOVER — 8.490

HOLY MAGIC CENTURY — 12.490

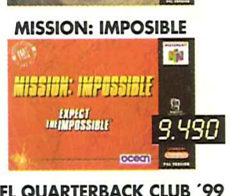
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 — 8.990

KNIFE EDGE — 10.490

MADDEN NFL '99 — 9.490

MARIO PARTY — 9.490

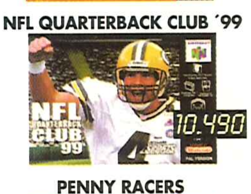
MICRO MACHINES 64 TURBO — CONS.

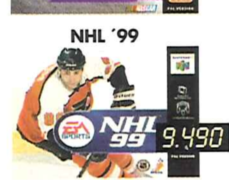

MISSION: IMPOSIBLE — 9.490

NASCAR '99 — 9.490

NBA JAM '99 — 10.490

NBA LIVE '99 — 9.490


NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 10.490


NHL '99 — 9.490

NHL BREAKAWAY '99 — 10.490

OLYMPIC HOCKEY '98 — 4.990 / 1.000

PENNY RACERS — 10.490

QUAKE 64 — 4.990 / 1.000

RAKUGAKIDS — 12.490

SCARS — 5.990

SOUTH PARK — 10.490

SPACE STATION SILICON V. — 10.490

TONIC TROUBLE — 10.490 / 500

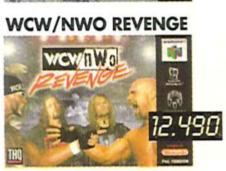
TOP GEAR OVERDRIVE — 10.990

TWISTED EDGE SNOWBOARDING — CONS.

V-RALLY '99 EDITION — 9.490

VIGILANTE 8 — CONS.

VIRTUAL POOL — 10.490


WCW/NWO REVENGE — 12.490

NINTENDO 64 MARIO PAK

19.900

ACTION REPLAY DATEL — 9.990

CABLE EXTENSION LOGIC 3 — 1.490

CABLE RF — 2.990

CONTROLLER — 4.990

GAMEBOOSTER DATEL — 8.990

JAM!! — 11.900 / 1.000

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990

MANDO DE CONTROL COLORES — 4.990

MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB — 1.490

MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990

POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL — 4.990

RUMBLE PAK — 3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK — 5.990 / 1.000

TRILOGY 64 — 4.790

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 5.490

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT — 8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2 — 11.990

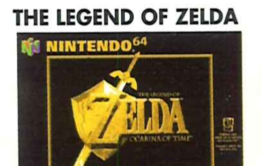
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 — 14.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE — 12.990

FIFA '99 — 9.490 / 500

STAR WARS: R. SQUADRON — 9.490


THE LEGEND OF ZELDA — 8.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 9.990

WIPE OUT 64 — 9.990 / 500

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

pedidos por teléfono: 902·17·18·19

SATURN VIDEO
Super Nintendo NEOGEO Pocket

PLATINUM SILVER 12.990

CAMOUFLAGE

AQUA BLUE

MARBLE BLUE

CLEAR

WHITE

BLUE

ANTHRACITE

ACCESORIOS

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

JUEGOS

BASEBALL STARS

P.V.P. - 7.500

KING OF FIGHTERS R-1

P.V.P. - 7.900

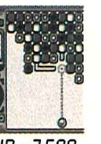
NEO GEO CUP ´98

P.V.P. - 7.500

POCKET TENNIS

P.V.P. - 7.500

PUZZLE ACE



P.V.P. - 7.500

SAMURAI SHODOWN!

P.V.P. - 7.900

CONSOLA SATURN

SUPER PRECIO 9.990

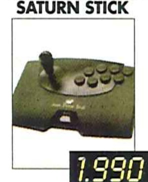
CONTROL PAD INFRARED

4.990

CONTROL PAD LOGIC 3 MASTER PAD 32 PS/SAT

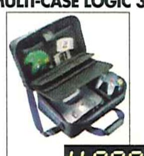
1.990

JOYSTICK ARCADE SATURN STICK



1.990

MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

ATARI ARCADE´S G. HITS V.1

P.V.P. - 1.990

BLAM! MACHINEHEAD

P.V.P. - 3.990

CYBERIA

P.V.P. - 3.990

DARIUS II

P.V.P. - 2.990

FIGHTING VIPERS

P.V.P. - 2.990

GHEN WAR

P.V.P. - 2.990

HEXEN

P.V.P. - 1.990

MIGHTY HITS

P.V.P. - 3.490

NHL ALL-STAR HOCKEY ´98

P.V.P. - 3.990

ROBO PIT

P.V.P. - 3.990

SCORCHER

P.V.P. - 2.990

TUNNEL B-1

P.V.P. - 4.990

VIRTUAL ON

P.V.P. - 2.990

WORLDWIDE SOCCER ´97

P.V.P. - 2.490

SUPER NINTENDO

ALADDIN

P.V.P - 6.990

DONKEY KONG COUNTRY 3

P.V.P - 5.990

MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY

P.V.P - 6.990

MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST

P.V.P - 6.990

SPACE ACE

P.V.P - 4.990

SUPER MARIO WORLD 2

P.V.P - 5.990

SUPER METROID

P.V.P - 5.990

SUPER SOCCER

P.V.P - 4.990

T2 THE ARCADE GAME

P.V.P - 4.990

WARSPEED

P.V.P - 4.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE

PACK 1 (VOL. 1 Y 2) - 1.995

PACK 2 (VOL. 3 Y 4) - 1.995

PACK 3 (VOL. 5 Y 6) - 1.995

PACK 4 (VOL. 7 Y 8) - 1.995

PACK 5 (VOL. 9 Y 10) - 1.995

2ª ÉPOCA

VOL 11 - 1.795

FATAL FURY VOL. 1

P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL. 2

P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1

P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2

P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL

P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z

P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº2

P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº3

P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº4

P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL Z Nº5

P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL Z Nº6

P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE

P.V.P. - 1.995

www.centromail.es

NOVEDAD EN JAPÓN

CRAZY TAXI

¡VAMOS PA'YÁ! ¡SON 10.000!

En Japón empiezan a convencerse de que los simuladores de coches clásicos - «Sega Rally», «Daytona»- empiezan a tocar techo, y es más ya una cuestión de ver quién logra el nivel gráfico más alucinante, que de aportar ideas nuevas al género.

Por eso en Sega empiezan a apostar por otros juegos que, manteniendo como base la conducción, proponen nuevos retos y diferentes objetivos. Vimos hace bien poco un buen ejemplo con el divertido «L.A Riders» (el de la Harley Davidson) y ahora acaba de presentarse en el AOU de Tokyo este «Crazy Taxi»

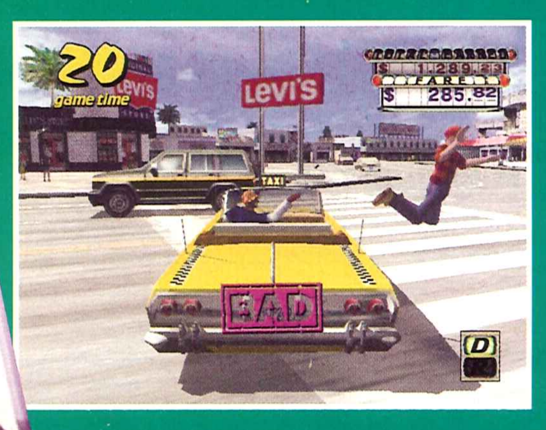
La mecánica del juego es tan sencilla como alocada. El jugador, al volante de un taxi manejado por uno de los cuatro conductores disponibles, deberá recoger a un cliente y llevarlo a sus destino antes de que se cumpla el tiempo límite. Una propuesta muy realista, que no ofrecería ningún inconveniente, de no ser porque con el tiempo marcado es imposible de cumplir a menos que se vaya conduciendo como un loco, abriendo caminos donde no los hay y esquivando los ilimitados obstáculos que pueden aparecer en una ciudad como San Francisco en plena hora punta.

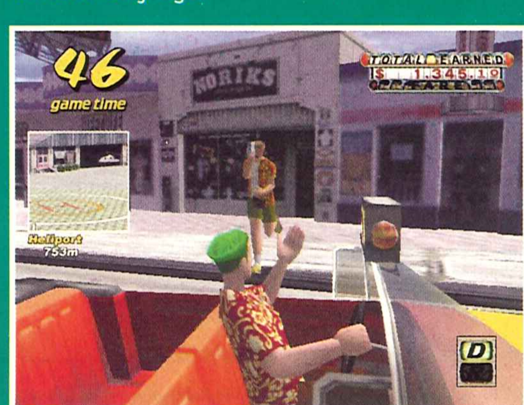
Por supuesto, todo este caos está enfocado desde un punto de vista cómico y también espectacular, de modo que no será difícil ver cómo nuestro taxi realiza saltos imposibles sobre rampas improvisadas.

La idea de los programadores - los chicos de AM#3 de Sega- es exigirle al jugador un alto nivel de pericia en la conducción, no sólo a la hora de manejar el volante, sino también frenando con decisión o realizando "trompos" y "derrapes" al más puro estilo de las películas americanas.

Por otro lado, la placa Naomi se encarga de ofrecer una calidad que salta a la vista en estas imágenes,y que, como ya había avisado Sega, permitirá una rápida conversión para Dreamcast.

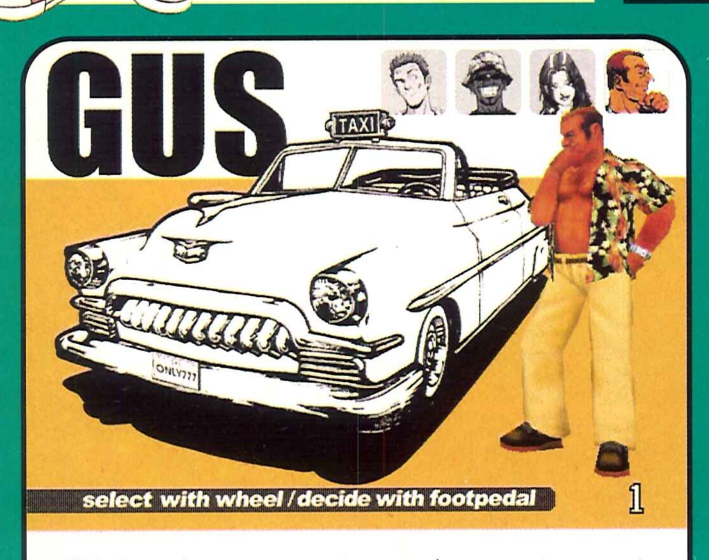
Por cierto, la banda sonora corre a cargo de los noteramericanos OffSpring y Bad Religion, todo un lujo y una elección muy adecuada teniendo en cuenta el carácter totalmente anárquico y alocado del juego.





LOS ESCENARIOS

Durante el juego no será difícil ver algunos decorados de sobra conocidos en todo el mundo, como un local de Pizza Hut, otro establecimiento de Kentucky Fried Chiken y una tienda de Levi´s. Mayor realismo parece difícil de conseguir.

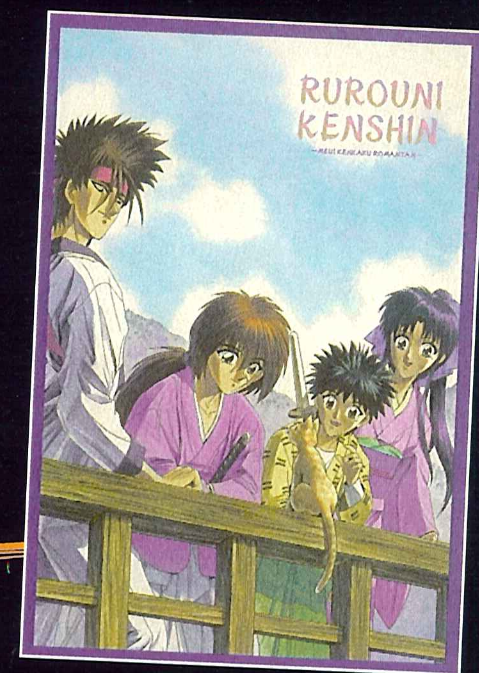


El jugador puede escoger entre cuatro personajes, que cuentan con cuatro modelos de taxi diferentes y también con estilos distintos a la hora de conducir. Cada uno se adapta mejor a determinados recorridos.

A finales de este mes Canal Plus empieza la emisión de una nueva serie de anime, su nombre: "Rurouni Kenshin", ("Fennec" en España), un éxito del manga y el anime en Japón que aún no ha pisado nuestras tierras en ninguna de sus distintas adaptaciones y entre las cuales se incluyen también dos videojuegos para PlayStation.

Rurouni Kenshin

La llegada del auténtico Samurái



Kenshin es un vagabundo de la era Mejin, experto en el manejo del sable. En un incidente conoce a Kaoru, quien le confunde con Battosai, un peligroso asesino. Tras una serie de acontecimientos, Kenshin vence a Battosai y es obsequiado con el dojo de Kaoru.

Algo después, Kenshin conoce a dos personajes más que se le unen al grupo. Yahiko Myojin (un pequeño ladronzuelo) y Sanosuke, poseedor de la espada de Zambato (que en principio fue contratado para matar a Kenshin).

La historia se complica cada vez que aparecen nuevos enemigos (a cual más poderoso, para no variar), descubriéndose el carácter escondido de Kenshin.

El manga: un éxito sorprendente

De calidad gráfica sorprendente, Rurouni Kenshin comenzó a publicarse en el archiconocidísimo "Shonen Jump" (semanario japonés de Kodansha en el que se han dado cita obras tan importantes como Dragon Ball, Dragon Quest, y Video Girl Ai... entre otras). En poco tiempo, la nueva serie de samurais alcanzó un éxito sorprendente, ocupando, según las encuestas entre los lectores nipones, uno de los índices más altos de aceptación.

Podríamos decir que su creador, Nobuhiro Watsuki ha sido maestro y fuente de inspiración de nuevas series de samurais y de algún que otro videojuego de temática medieval (podemos encontrar personajes similares a algunos de Rurouni Kenshin en juegos como «Samurai Shodown» o «Gekka no Keshin/Last Blade»).

Fennec: El Anime que veremos en Canal +

Cualquier manga con un éxito medianamente decente tiene su versión animada, y Rurouni Kenshin no iba a ser menos. Cuenta con una serie televisiva de 62 episodios, de la que debemos destacar la gran calidad del dibujo y muy especialmente de las animaciones, que resultan enormemente fluídas.

Esta es una de las series que, como ya he dicho, Canal + España ha incluido en su nueva programación, y que empezará a emitirse unos días después de la aparición de este número de Hobby Consolas, es decir, a partir del 29 de Marzo

Su emisión será diaria, en programación codificada y llevará el nombre de "Fennec".

CDs con la banda sonora

Tengo noticia de la existencia de, al menos, 8 CDs con la banda sonora de "Rurouni Kenshin": 4 con la BGM completa de la serie, 1 con BGMs inéditas, y 3 de canciones. Eso, sin mencionar los singles que cada grupo de Pop japonés lanza aprovechando que una de sus canciones aparece en la serie.

Tarjetas

Tarjetas, pósters, maquetas... ¿qué podemos encontrar basado en esta serie? Pues, como siempre, de todo, y más...

El material editado es de excelente calidad, pero, como siempre también, los problemas de distribución hacen que sea muy difícil encontrar algo de esto en España.

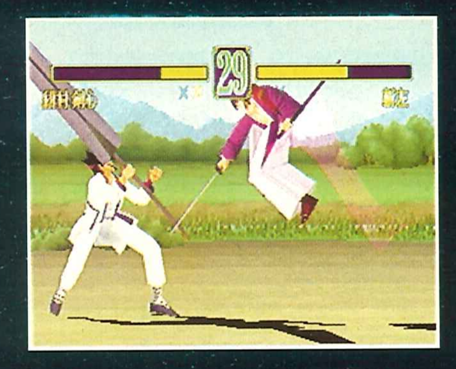
Los Videojuegos: Lucha y Rol

Existen dos adaptaciones de Rurouni Kenshin para PlaySstation. Ambas están destinadas a un público fanático de la serie, como podréis deducir tras los siguientes datos...

Lucha más bien mala.

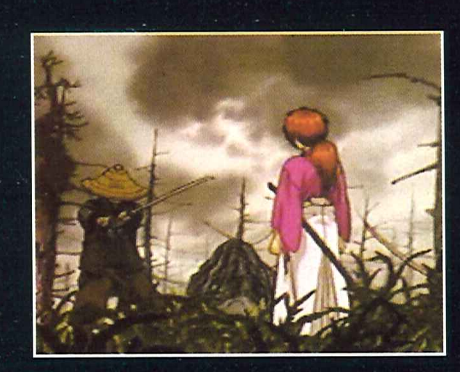
El primer juego es un simulador de lucha en entornos 3D. Este intento de plasmar la serie en un juego de lucha resultó un fracaso, topándonos con un apartado gráfico que, de tan flojo, pasa a ser cutre. Pocos personajes, con pocos movimientos y muy bruscos... vamos, lo habitual en los juegos basados en mangas (muy similar al «Ranma» que vimos en PlayStation hace ya unos años).

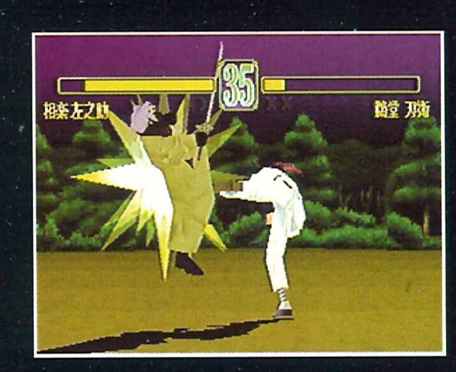
El juego contiene los modos habituales en los "pegatortas", y de entre ellos hay que destacar el modo historia, repleto de vídeos extraídos del anime original y que incluye animaciones nuevas para los momentos en que se pierden combates contra quien no se deberían perder.



Este juego sólo utiliza un botón de defensa, por lo que resulta fundamental esquivar los ataques principales de nuestros enemigos.

Tanto el juego de lucha (especialmente en el modo historia), como el RPG, incluyen escenas de vídeo que muestran los momentos más importantes de la serie de animación.



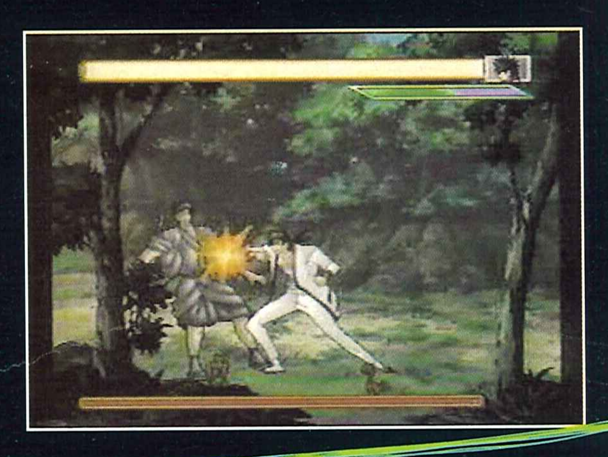


Un Juego de Rol de calidad.

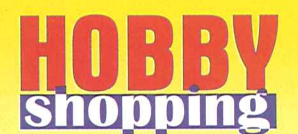
Esta vez con forma de RPG, nuestros amigos se mueven en un mundo hecho a su medida. Los gráficos son excelentes, y la forma de combatir entre los personajes es una maravilla visual, sin llegar a requerir efectos en 3D ni cámaras extrañas.

También está repleto de gran cantidad de animaciones visualmente espectaculares con decorados llenos de bellos árboles japoneses.

Los combates de este JDR, a pesar de no recurrir a técnicas gráficas complejas, resultan bastante espectaculares.



Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales



HOBBY shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

91 654 61 86 ó 91 654 81 99

Infinity Games

VENTA y ALQUILER
ESPECIALISTAS EN IMPORTACION
Videojuegos y Accesorio
SERVICIO TECNICO

C/ Sierra Toledana, 23
ZONA VALLECAS - MORATALAZ
914 374 979

GAME SOFT

VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER

TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS

ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTS/TRES DÍAS N64: 400 PTS./TRES DÍAS

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAME BOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

CENTRO	VALLECAS	RETIRO	PROSPERIDAD (PROXIMA APERTURA)
C/TRES CRUCES, 6. TELF.: (91) 522 32 44 METRO GRAN VIA	C/SIERRA DEL CADI, 3. TELF.: (91) 477 59 81 METRO PORTAZGO	C/ALCALDE SÁINZ DE BARANDA, 7. TELF.: (91) 409 68 97 METRO IBIZA	C/EUGENIO SALAZAR, 47. METRO PROSPERIDAD O CRUZ DEL RAYO

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTS. EN COMPRAS INFERIORES A 5.000 PTS., Y DESCUENTO DE 600 PTS. EN COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS.

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 929 118151

OFERTAS CONSOLAS PORTÁTILES
Neo Geo Pocket Color + Kof R-2 por 19.990 pts.
Wonderswan + juego de regalo por 16.990 pts.

DREAMGAMES MACHINE
HOUSE OF THE DEAD 2
BLUE STINGER
GET BASS FISHING
BUGGY HEAT

KOF'98
PARAPPA THE RAPPER 2
BUST A MOVE 2
FINAL FANTASY VI

LAST BLADE 2
KOF'98 (CD)
JUEGOS DE NEO GEO CARTUCHO (consultar)

OFERTA ESPECIAL: CONSOLA + 2 JUEGOS + MANDOS POR 75.000 PTS.

D&D COLLECTION
STREET FIGHTER ZERO 3
Y 60 títulos más a consultar

HIBRID HEAVEN
WING BACK
PERFECT DARK
RESIDENT EVIL

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN: JAPÓN / USA / EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD - Z NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE / TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN
HAY MÁS DE 150 TÍTULOS A ELEGIR, DESDE 3.990 PTS.
PSX, SATURN, NEO GEO CD, ETC

PONZANO, 72. MADRID
Telf.: 91 553 81 89 Zona N. Ministerios

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS

SERVICIO A DOMICILIO

Te aseguramos el mejor precio en videojuegos o te devolvemos tu dinero. Nadie te dá más.
COMPRUÉBALO HOY MISMO.

VENTA A PARTICULARES Y TIENDAS

MEGA JUEGOS

INFORMATE EN EL TLF.: 913813367
O EN NUESTRA TIENDA:
C. C. Colombia.
Avd. Bucaramanga, 2. Local 218.
Madrid 28033
Metro: Linea 4, Mar de Cristal.
ENVÍOS EN 24 HORAS

MAS DE 10.000 TITULOS A TU DISPOSICION

http://www.empresas.mundivia.es/megajuegos
E-mail: megajuegos@mundivia.es

COCONUT

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA LLAMANDO AL TELF: (91) 554 50 47

Últimas novedades, todo en juegos 2ª mano
PSX, N64, SAT, N.GEO, NEO GEO POCKET, G.BOY COLOR, SN, MD.

OPERACION CAMBIO PSX X N64

TIENDA COCONUT
C/ CARNICER, 13
28039 MADRID
METRO ALVARADO
Horario: 10,30 - 2 y 5 - 8

COMPRA VENTA CONSOLAS PLAYSTATION, NINTENDO 64 Y GAME BOY POCKET

COMPRA- VENTA Y CAMBIO JUEGOS DE 2ª MANO TODOS LOS SISTEMAS

FIGURAS: D.BALL Z, FINAL FANTASY VII, RESIDENT EVIL 2, TEKKEN, CRASH BANDICOOT, CARDS, ETC...

NEXT PLANET

C/ Princesa nº 47
C.C " Laurel de Princesa "
Local T-15A 28008 Madrid
TEL : 91-542 22 21

Especialistas en Importación (JAPÓN / USA)

Dreamcast: Blue Stinger, House of Dead -2, Marvel Vs Capcom, Monaco Grand Prix-2, 2012 Physics Force, Power Stone

NEOGEO POCKET COLOR Super Precio + King of Fighter R-2

PlayStation: Gran Turismo-2, King of Fighter 98, Silent Hill USA, Final Fantasy VIII, Last Blade, Bloody Roar - 2

Consola Portatil (Bandai) WONDERSWAN

Alquiler -Compra - Venta - Cambio 2ª Mano
MRW Envios a Toda España 24 H
DESCUENTOS A TIENDAS

PLANET GAME

COMPRA- VENTA - ALQUILER
PLAYSTATION, NINTENDO 64, PC, GAME BOY

OFERTAS INAUGURACIÓN

C/ Nuremberg, 19.
Esquina Sánchez Pacho (Zona Prosperidad) Madrid
Metro Prosperidad
Telf. /Fax: 91 5100141
Envío 24/48 horas toda España

CyberZona

PSX- PC- N64

LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO

FORMA PARTE DE NUESTRO GRAN CLUB

Pza. Ventura Rodríguez, 5 local.
Teléfono: 91 6932441/ Fax: 91 6894486
28911 Leganés (Madrid)

VIDEO DIS

✻ ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS ✻

- Venta de Juegos, consolas y accesorios
- Ofertas en juegos nuevos y usados
- Alquiler y venta de juegos

✻ ÚLTIMAS NOVEDADES ✻

C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395

CHOLLO GAMES VIDEOJUEGOS

C/ ARENAL 8.1º (DOS LOCALES)
28013.MADRID.
TLF:91 523 23 93
TLF:91 531 55 01

-TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
-CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
-COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- ENTREGA EN 24 - 48 HORAS

GAME MASTER

GRAN VIA 80 SEGUNDO
MADRID 28013
TEL/FAX -91 548 42 21

HOUSE OF THE DEAD 2
BIO HAZARD code veronica
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
AERO DANCING
ACCESORIOS:
PAL BOOSTER
VGA BOX
VISUAL MEMORY
CONTROLLER
RUMBLE PACK
VIRTUAL GUN
MANDO POP´N MUSIC

Dungeons & Dragons
SEGA SATURN

LAST BLADE 2
KOF 98
SHOCK TROOPERS 2
NEO GEO POCKET COLOR

MARVEL VS S.F
TENCHU 2
HARD EDGE
ACE COMBAT 3
DRAGON VALOR
ACCESORIOS:
ACTION REPLAY PRO
PAL BOOSTER
MEMORY CARD
PISTOLA SCOPRPION
CABLE RGB

COMPRA/VENTA/CAMBIO/DISTRIBUCIÓN
SERVICIO A TODA ESPAÑA 24H.

STAR GAME

VENTA Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS
COMPRA-VENTA, CAMBIO DE 2ª MANO
PELÍCULAS MANGA
WARHAMMER 40.000 Y FANTASIA
MERCHANDISING JAPONÉS

Avda Trapiche, 5 - Tel./Fax: 952 82 25 01
29600 MARBELLA
E-mail: stargame@ari.es

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Dragon Ball Final Bout P/S.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

MERCAJOCS

COMPRA, VENTA Y CAMBIA
Calle San Pere, 35. Sabadell- Tel. 93 725 91 78

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Las mejores ofertas en juegos de PlayStation, Saturn y Nintendo 64.
- Grandes descuentos en juegos de Megadrive y Super Nintendo.
- Además ofertas especiales en juegos de Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Nintendo, Master System, Mega CD, 32 X, Pc... etc.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts

GRAN OPERACIÓN CAMBIO - COMPRA - VENTA
VIDEOCONSOLAS JUEGOS

CAMBIO
TODOS A 750 PTAS.
VENTA
GRATIS GASTOS DE ENVIO

SEGA... OTRAS...

Dirección: Club MV
C.C. DENDARABA B-16
01004 VITORIA
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30
TELF: (945) 14 83 19

GL gameland

-IMPORTACION USA/JAPON
-CLUB DE CAMBIO
-TELEGAME (alquiler a domicilio) telegame@iponet.es
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA

C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
www.usuarios.iponet.es/gameland
Ⓜ MONCLOA gameland@iponet.es

VIDESUR, S.L.

MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA

MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PROFESIONAL

¿ Tiene usted un VIDEOCLUB o VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?

* Todo en NUEVO y 2ª MANO.
* Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO.
* Catálogo personalizado para sus clientes de producto NUEVO, 2ª MANO y CAMBIO.

¡¡ Llámenos sin compromiso !!

¡¡ Ya el catálogo nº 7 !!
!! Recógelo en tu MICRO GAMES ¡¡

PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo?
Tienes dos opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a :
MICRO GAMES
c/. Don Lope de los Ríos, 28
14006 - CORDOBA

2 ¡¡LLámanos!!
y pide cualquier videojuego. Te haremos socio sobre la marcha y cuando te llegue el paquete, ...

Recibirás gratis tu catálogo de producto NUEVO, 2ª MANO y CAMBIO.

Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.

Almería (Capital)
VC CYBERVIDEO 950 281 169

Badajoz — Don Benito
MICRO GAMES

Cádiz — La Línea
VC MINE 956 761 941

Cádiz — Ubrique
UBRI-SONI 956 464 630

Castellón (Capital)
ESTACION DE JUEGOS 964 222 292

Castellón — Alcora
VC CINEMANIA 630 627 576

Ciudad real — Almadén
PC@3 Servicios Informát. 926 712 311

Córdoba (Capital)
VC ALUCINE 957 479 557
VC EL OSCAR 957 253 454
VC ESTRENOS(Fátima) 957 264 716
VC ESTRENOS(Margarit.) 957 281 954
VC ESTRENOS(S.Sur) 957 421 981
VC SCREEN VIDEO 957 237 408

Córdoba — Baena
VC PASAJE 630 670 089
VC ALUCINE 957 670 799

Córdoba — Lucena
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio) 957 500 957

Córdoba — La Rambla
VC MERCACINE 957 684 797

Córdoba — Peñaroya
VC HALLOWEEN 689 637 413 Ext. 2

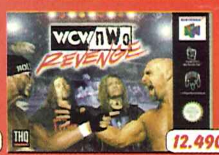
Córdoba — Puente Genil
GAMES & GAMES 957 607 163

Huelva — Isla Cristina
ISLA JUEGOS 630 517 673

Murcia — Cieza
VC JOAQUIN 968 455 047

Sevilla — Ecija
VC SALA 1 954 831 574

Zamora — Benavente
VIRTUAL 20 980 637 714



WCW/nWo REVENGE 12.490

MONACO racing simulation 2
N64 10.990
PSX 7.990

¡¡ Compra cualquiera de estos ARTICULOS !!

.... y consigue GRATIS tu camiseta MICRO GAMES.

ASCIIWHELL 64

CAMISETA guay
Distribuidor Camisetas
Telf.: 957 230 546

GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
965 71 80 79
965 70 38 35
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
MICROMACHINES
NINTENDO64
UNA CARRERA EN MINIATURA!
BEETLE RACING
NINTENDO64
BEETLE ADVENTURE
ME HA ADELANTADO UN ESCARABAJO!
METAL GEAR SOLID
AL MEJOR PRECIO! - dto. para socios
PREMIUM PACKAGE
LA MEJOR AVENTURA 3D DEL AÑO
PlayStation
MONACO GP 2
NINTENDO64
MONACO GRAND PRIX
racing simulation 2
COMPITE CON LOS MEJORES DEL MUNDO
QUEST FOR CAMELOT
GAME BOY COLOR
PUEDES SALVAR EL REINO DE CAMELOT?
POWER QUEST
GAME BOY COLOR
SUNSOFT
DERROTA A TUS ENEMIGOS
RIDGE RACER TYPE 4
PlayStation
SIENTE LA VERDADERA VELOCIDAD
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
ULTIMA NOVEDAD
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
PlayStation
GAME BOY
PC
SOCIO
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
VISITE NUESTRA
TIENDA VIRTUAL

Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
M·G·K esta en todas partes.
BUSCANOS!
ASTERIX
DISFRUTA CON TU HEROE DEL COMIC
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
VIGILANTE 8
NINTENDO64
EL TWISTED METAL DE LA N64
JOYSTICK POWER SHOCK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE POTENTE VIBRACION
TAI FU
CORRE, SALTA Y LUCHA COMO UN TIGRE
SOUL REAVER
EL VAMPIRO HA VUELTO
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
GEX 3
EMBARCATE CON LAS NUEVAS AVENTURAS DE GEX
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04 ★
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mº DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 ★
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Vía, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05 ★
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3 ★
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50 ★
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22 ★
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
http://www.mgk.es

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un dia - 850 ptas.

19.900 playstation + dual shock + disco demo

23.990 playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo

volante rece leader 32 shock 2 — 11.990

volante mad catz duo shock — 11.990

volante dual force — 14.490

22.990 playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo

4.500 dual shock

3.990 dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)

3.990 joystick devastator

2.100 control pad

2.100 memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)

4.990 pack periféricos

2.500 maletín juegos cd case

RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990

RIDGE RACER TYPE 4 + DUO SHOCK PLUS — 10.500

ASTERIX 7.490

CARMAGEDON 7.490

CIVILIZATION II 8.490

T'AI FU 8.490

VIVA FOOTBALL 6.490

ABE'S EXODDUS 8.490	ACTUA POOL 7.490	AKUJI 8.490	ALL STAR TENNIS '99 7.490	ATLANTIS 7.490	BICHOS 7.990
BLOOD LINES 7.990	BUST A MOVE 4 7.490	GEX 2 8.490	HARD EDGE 7.490	HUGO 7.490	KKND 7.490
MARVEL VS. S. FIGHTER 7.490	MONKEY HERO 8.490	NEED FOR SPEED IV 7.990	POOL HUSTLER 7.490	POPULOUS 7.990	PRO BOARDERS 7.490
ROLL CAGE 7.990	RUNNING WILD 7.990	STREET FIGHTER COLLEC. 2 7.490	WARZONE 2100 8.490	WCWnWo THUNDER 8.490	WING OVER 2 7.490

PLATINUM

ABE'S ODDYSEE 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990	COOL BOARDERS 2 3.990	CRASH BANDICOT 2 3.990	CRASH BANDICOT 3.990	CROC 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990	HERCULES 3.990	JUNGLA DE CRISTAL 3.990
MICKEY'S WILD ADV. 3.990	MOTO RACER 3.990	RAYMAN 3.990	RESIDENT EVIL 3.990	SKULLMONKEYS 3.990	SOUL BLADE 3.990	TEKKEN 2 3.990	TOCA TOURING CAR 4.990	V-RALLY 4.490

Ganadores concurso "MANDOS N64"

PREMIO: Mando Turbo 64

José J. Monllor Román	Alicante
Albert Moya Arrayás	Barcelona
Pedro Martínez Galván	Alicante
J. R. Sotomayor de la Mata	Toledo
Angel Navarro Mañogil	Murcia
Andrés Mateos Hernández	Murcia
Sergio Pinto Jiménez	Palencia
Manuel Rosillo Velasco	Málaga
Emilio José Dellado Algarra	Huelva
Miguel Perera Martín	Madrid
Oscar Taholes Olano	León
Carlos Serrano Padilla	Barcelona
Jesús Salguero Perea	Cádiz
Paqui Sánchez Martínez	Alicante
Ramón Aaron Soler Bajona	Alicante
Sergio Piazuelo Espinosa	Barcelona
Miguel Padilla Navarrete	Baleares
José M. Payá Cremades	Alicante
Gregorio Peralta de Pro	Córdoba
Manuel Larrosa Díaz	Alicante
Montse Arévalo Cortés	Barcelona
Crispin Navarro Giralt	Alicante
Sergio Ruiz Vicario	Alicante
Christian Bermúdez López	Jaén
Diego Louzán Martínez	La Coruña
Fco. J. Moreno Zacarías	Cádiz
Raúl Vilches Fernández	Cádiz
Javier López-Marín	Granada
Jorge Valero Millán	Madrid
Víctor Buitrago Lozano	Madrid
Arturo Herranz Gutiérrez	Madrid
Pablo Ponce Manso	Guipuzcoa
Iván M. Estévez Hernández	Tenerife
Jorge Organero Trillo	Madrid
Daniel Alvarez Piquero	León
Javier Romero Gómez	Málaga
Josep Luis Miravet Caballé	Tarragona
Antonio Martín Jimeno	Toledo
Sixto J. López-Triviño López	Toledo
M. García-Serrano Glez.	Toledo
Ferrán López Aiblinger	Valencia
Eugenio Malmierca López	Salamanca
Fernando García Matarrubia	Cantabria
Iñaki Osma Chácharo	Navarra
Pablo Vega Vallina	Asturias
E. M. González Morales	Tenerife
Oscar Marquina Anadón	Zaragoza
Ivan Bordonaba Avalos	Zaragoza
Eduardo Gómez Carmona	Valencia
Javier Puente González	León

Ganadores concurso 1.000.000 DE PSX

PREMIO: Memory Card edicion Especial Plateada

José Manuel Beltrán Lozano	Badajoz
Serafín Pérez Lirtamen	Barcelona
José María Sierra Sánchez	Madrid
Sergio González Cucurull	Asturias
Juan José Porras Muriel	Málaga
Pablo Nogueira Rilo	La Coruña
Miguel Angel García Pérez	Madrid
Miguel Martín Romero	Barcelona
Tomás García Aguilar	Madrid
Melchor Palmero Arqueros	ALmería
Juan Manuel Pastor Méndez	Barcelona
Jorge Reyes García	Las Palmas
Carlos Montoya Lablanca	Soria
Pedro Salas Cameo	Zaragoza
Luis Miguel González Pérez	Cádiz
Julián Morera Claro	Lérida
Raúl Pérez Córdoba	Barcelona
Antonio Manzano García	Salamanca
Tony Lora Rodríguez	Barcelona
Iván Castañon García	Asturias
Simón Cruz Gallego	Barcelona
José Antonio González Mayor	Alicante
Borja Pereiro Salgado	Lugo
Fernando Viera Melchor	Badajoz
Francisco Robles Martínez	Valencia

Ganadores concurso LOS MEJORES DEL 98

PREMIO: Game Boy Color + Turok 2

Rosa García Pérez	Baleares
Alberto Aijón López	Granada
Javier González Ormazabal	Vizcaya
José María López Pestaña	Jaén
Juan Antonio Serrano Navarro	Córdoba

PREMIO: N64 + Zelda:Ocarina of Time

Carlos Lara Palomo	Barcelona
Jesús Haya Izquierdo	Guadalajara
Miguel Angel Romero Peral	Toledo
José Damián Poveda Burillo	Ciudad Real
Carlos Hermoso de Mendoza	Baleares

PREMIO: PlayStation + Resident Evil 2

David Parra del Olmo	Madrid
Francisco José Alvarez Araujo	Salamanca
Alvaro Díaz Nevado	Madrid
Antonio Centenera Mayoral	Guadalajara
Daniel Dueñas Arias	Asturias

Ganadores concurso "EL MAYOR EXPERTO EN VIDEOJUEGOS"

1º Premio, ganador de 1.000.000 Pts
Javier Herrero López — Madrid

2º Premio, ganador de: 250.000 Pts+ Demo Display +Juego N64
Abraham Ortega Hernández — Albacete

3º Premio, ganador de: 100.000 Pts+ Demo Display+ Juego N64
Marco Antonio Moreno Fernández — Toledo

10 MEJORES CLASIFICADOS, PREMIO: CONSOLA N64 +JUEGOMARIO 64

Javier López Pérez	Barcelona
Sagrario Majano Soto	Toledo
Juan Huertas Valhondo	Madrid
J. A. Lubary Navarro	Tenerife
Jesús Ruiz Castro	Barcelona
Carlos Giménez Germán	Zaragoza
Gabriel Méndez Graña	La Coruña
Carlos Martín Estévez	Granada
G. de la Torre Escoto	Huelva
Raúl Jiménez Parra	Madrid

20 GANADORES POR SORTEO, PREMIADOS CON: CONSOLA N64 + JUEGO MARIO 64

Juan Andrés Sáez Gómez	La Rioja
Lorenzo Lara Rodríguez	Jaén
Pilar Gutiérrez MArtínez	Asturias
Rubén Colino García	Valladolid
Sergio Fernández Anzuola	Guipúzcoa
Antonio García Díez	Alicante
Xavier Bergua Cortada	Barcelona
Carlos Forcada Foguer	Córdoba
Miguel Ramírez Roca	Barcelona
Luis Domínguez López	Asturias
Sergio Blázquez Galán	Guadalajara
Jorge Muñoz Fernández	Valencia
César Estébanez Tascón	León
Juan Bautista Serrano Ruiz	Granada
Juan Manuel Neri García	Sevilla
Emilio García Usero	Almería
Daniel Nieto Laborda	Murcia
Daniel Sanz González	Madrid
Julián Nieto Andrés	Salamanca
Alex Soler Serracarbasa	Barcelona

Ganadores concurso NEO GEO POCKET

PREMIO:
Neo Geo Pocket + Juego King of Fighters

José Antonio Avila Parra	Barcelona
Pablo Bellas López	La Coruña
Fco. Javier Gamboa Andrades	Málaga
Salvador Espín Bernabé	Murcia
Juan Carlos Fernández Padial	Málaga
Juan Carlos Ramírez Chacón	Córdoba
David Amador Pinto	Sevilla
José Luis Fernández Contreras	Almería
Carlos Nieto López	Madrid
Laura Pérez Seguer	Zaragoza

PREMIO:
Neo Geo Pocket + Juego Neo Geo Cup'98

Pol Guardia Pujol	Gerona
Ariel Fernando Recoba Terrón	Valencia
Sergio Gadea Carretero	Madrid
M. Alberto Machause Barroso	Valencia
Javier Díez del Corral Gutiérrez	Madrid

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY

CONTROLER PACK N64

PAD SATURN

AC ADPATER NEPO GEO POCKERT

- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 91 654 84 19 ó 654 72 18.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 91 654 58 72
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y ademas

- **Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.**
- **Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.**
- **La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.**

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 25% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10

¡VERSIÓN EN CASTELLANO DISPONIBLE EN ABRIL!

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35